

Guide des Personnages Monstrueux



David Eckelberry, Rich Redman,
et Jennifer Clarke Wilkes



GUIDE DES PERSONNAGES MONSTRUEUX

David Eckelberry, Rich Redman et Jennifer Clarke Wilkes

ONT CONTRIBUÉ
Eric Cagle, Jesse Decker, Jeff Quick, Sean Reynolds et Skip Williams

DÉVELOPPEUR
Rich Redman

RELECTURE
Jennifer Clarke Wilkes, Gwendolyn F.M. Kestrel et Penny Williams

RESPONSABLE DE L'ÉDITION
Kim Mohan

DIRECTEUR CRÉATIF
Ed Stark

RESPONSABLE DE LA CONCEPTION
Richard Baker

DIRECTEUR DE L'ACTIVITÉ
Anthony Valterra

RESPONSABLE DU DÉPARTEMENT JDR
Bill Slavicsek

DIRECTION ARTISTIQUE
Dawn Murin

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Jeff Easley

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
Dennis Cramer, Brian Despain, Emily Fiegenschuh, Jeremy Jarvis, John and Laura Lakey, Alan Pollack, Vinod Rams, Wayne Reynolds, David Roach, Scott Roller, Mark Sasso, Arnie Swekel et Sam Wood

CONCEPTION GRAPHIQUE
Sean Glenn, Sherry Floyd et Dawn Murin

SPÉCIALISTE DE LA PRODUCTION GRAPHIQUE
Angelika Lokotz

DIRECTION DU PROJET
Martin Durham

SUIVI DE PRODUCTION
Chas DeLong

VICE-PRÉSIDENTE DE LA PUBLICATION
Mary Kirchoff

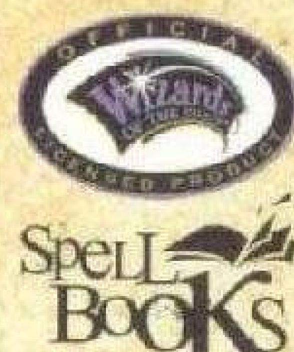
VERSION FRANÇAISE
Traduction : Marianne « Princesse » Feraud, Nathalie « Smiling » Huet, Sandy « Weirdo » Julien, Dominique « Doudou » Lacrouts et Jérôme « Rocco » Vessiere pour Kaneda
Corrections, unification : CROC et Jérôme Vessiere
Maquette : Thorfin Bouly le Pourfendeur de ces Dames
Titre original : *Savage Species*

Testeurs : Paul Barclay, Randy Buehler, Michael Donais, Andrew Finch, Curt Gould, Robert Kelly, Todd Meyer, Jon Pickens, Monica Shellman, Christine Tromba, Michael S. Webster, Penny Williams

Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu Dungeons & Dragons, conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Sources. Dragon Magazine #45, *Les Royaumes Oubliés, Magie de Faerûn, De Chair et d'Acier, Les Maîtres de la Nature, Manuel des Monstres, Manuel des Monstres II, Bestiaire Monstrueux : Monstres de Faerûn, Guide de l'Orient* et *Reverse Dungeon.*

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions ? 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360

Première impression française : août 2003

Introduction

Le *Guide des Personnages Monstrueux* permet d'exploiter les monstres en guise de PJ ou de PNJ, pour qu'ils servent d'alliés et d'adversaires aux personnages joueurs de votre campagne.

Pour utiliser cet ouvrage, vous avez besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. Les classes et archétypes monstrueux qui apparaissent dans ce guide se conforment à la version révisée du *Manuel des Monstres* (reportez-vous à l'encadré ci-dessous), mais ils n'en restent pas moins compatibles avec la première impression de la 3e édition.

LE GUIDE DES PERSONNAGES MONSTRUEUX

Cet ouvrage renferme un grand nombre d'informations. Il est découpé comme suit :

Chapitre 1 : création de personnage. Conformez-vous aux instructions de ce chapitre pour remplir votre feuille de personnage monstrueux. Il vous explique comment conférer des niveaux de classe à une créature issue du *Manuel des Monstres*. Il s'agit là d'une méthode visant à créer un personnage monstrueux, mais il en existe d'autres dans les chapitres suivants.

Chapitre 2 : personnages monstrueux. Ce chapitre explique comment concevoir un personnage monstrueux en utilisant les concepts d'ajustement de niveau et de niveau de personnage effectif (NPE). Ce système vise à créer des personnages monstrueux du même acabit que les personnages issus des races standard.

Chapitre 3 : classes monstrueuses. Ce chapitre dévoile diverses options qui permettent de modifier les monstres sans leur ajouter des niveaux de classe ou utiliser les règles d'évolution possible du *Manuel des Monstres*. Un exemple de classe monstrueuse, le minotaure, y apparaît. Les autres figurent dans l'Appendice 1.

Chapitre 4 : dons. Si vous souhaitez offrir de nouveaux dons à vos monstres, qu'il s'agisse de personnages ou non, consultez ce chapitre.

Chapitre 5 : équipement. Des mucosités d'aboleth au fouet emmêleur, ce chapitre traite de l'équipement monstrueux et de la meilleure façon de l'exploiter au sein de votre campagne.

Chapitre 6 : sorts. Conçus au regard des monstres, mais utilisables par tous, les sorts décrits dans ce chapitre feront des heureux parmi toutes les classes de lanceurs de sorts.

Chapitre 7 : classes de prestige. Ce chapitre présente de nouvelles classes de prestige conçues à l'attention des personnages monstrueux, comme l'horreur squameuse et le cavalier marin.

Chapitre 8 : campagnes. Que vous incluiez des personnages monstrueux au sein de votre campagne ou que vous meniez celle-ci depuis le point de vue de monstres, n'oubliez pas de consulter les suggestions présentées dans ce chapitre.

Chapitre 9 : évolution des monstres. Ce chapitre prodigue règles et conseils aux MD qui souhaitent créer des versions évoluées des monstres.

Chapitre 10 : archétypes. Ce chapitre explique comment (et pourquoi) ajouter un archétype à un monstre. Il présente bien évidemment de nouveaux archétypes, comme la bête fantomatique et la créature multicéphale.

Chapitre 11 : devenir un monstre. Ce chapitre permet de transformer un personnage joueur standard en personnage monstrueux.

Appendice I : exemples de classes monstrueuses. Ces exemples exploitent les règles du Chapitre 3.

Appendice II : tables. Cet appendice réunit les informations de base visant à bâtir un personnage monstrueux à partir des créatures du *Manuel des Monstres*, parmi lesquelles les dés de vie, l'ajustement de niveau, le NPE de départ, les valeurs de caractéristique, les jets de sauvegarde favorables, le bonus de base à l'attaque, les bonus aux jets de sauvegarde, le bonus d'armure naturelle, les points de compétence et le nombre de dons.

Appendice III : nouveaux monstres. Vous trouverez dans cet appendice les règles de création des animaux anthropomorphiques, la race de demi-ogre et trois nouvelles créatures (le desmodu, le loxo et le thri-kreen).

PERSONNAGES MONSTRUEUX

L'ouvrage dont vous débutez la lecture traite exclusivement des personnages monstrueux. Pour rester fidèle à son objectif, il présente divers changements aux règles concernant les monstres. Toutes les modifications présentées ci-dessous sont incluses dans les livrets de règles de l'édition révisée du jeu D&D, et plus particulièrement dans le *Manuel des Monstres*.

Compétences. À l'instar d'un personnage, un monstre bénéficie de points de compétence en fonction de sa valeur d'Intelligence et de ses dés de vie. Pour plus de détails, reportez-vous à la Table 2–1. La compétence Sens de la nature s'appelle désormais Survie. De son côté, la compétence Alchimie a été rebaptisée Artisanat (alchimie).

Dons. Chaque monstre possède au moins un don et en gagne au même rythme que les personnages (un de plus a 3 DV, un autre à 6 DV, etc.).

Types et sous-types. Le type monstre primitif a disparu du jeu. Tous les monstres primitifs sont maintenant des animaux ou des créatures magiques. (Le ravageur gris et le griffon sont les seules créatures de cet ouvrage qui sont affectées par le changement et sont devenus des créatures magiques.)

Métamorphe passe de type à sous-type. Les créatures qui présentaient ce type en acquièrent un nouveau, mais elles conservent le sous-type métamorphe. L'arachnéa devient une créature magique, le doppelganger un humanoïde monstrueux, le phasme une aberration et les lycanthropes (qui n'apparaissent pas dans ce guide) deviennent des humanoïdes ou des géants.

Les effets des sous-types Feu et froid changent également. Pour plus d'informations, reportez-vous à la classe monstrueuse d'élémentaire du Feu de l'Appendice 1.

Espace occupé/allonge. L'espace occupé par une créature ou un personnage prend toujours la forme d'un carré. Aussi, un seul nombre représente désormais l'espace occupé. Par exemple, on écrit maintenant « 3 m » au lieu de « 3 m x 3 m ». Les surfaces rectangulaires, comme « 1,50 m x 3 m », disparaissent. Les créatures affichent un espace occupé de 3 mètres si elles sont de taille G, de 4,50 mètres si elles sont de taille TG, de 6 mètres si elles sont de taille Gig et de 9 mètres (voire davantage) si elles sont de taille C. Pour plus de détails, reportez-vous à la Table 10–3.

L'allonge naturelle des créatures de taille Gig passe de 3 mètres à 4,50 mètres. (La baleine et le cachalot sont les seules créatures de cet ouvrage affectées par ce changement.)

Table des matières

faut pas le confondre avec le niveau de personnage effectif (cf. ci-dessous), qui inclut également un ajustement de niveau. Les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde sont fondés sur le niveau de personnage. Ainsi, le niveau d'un personnage donne une idée de son efficacité globale à l'aventure.

Niveaux de classe. Il s'agit des niveaux de classe du personnage. Un Gue3 possède trois niveaux de classe. Un Gue3/Rou4 en possède sept.

Niveau de personnage effectif (NPE). Le niveau de personnage effectif d'une créature est égal à la somme de son ajustement de niveau, de ses dés de vie et de ses niveaux de classe. Utilisez le niveau de personnage au regard de tous les mécanismes du jeu, à l'exception de la distribution des points d'expérience, de l'équipement de départ et du nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre le niveau suivant.

Personnage. Créature, quel que soit son genre, qui dispose d'au moins un niveau de classe.

Personnage monstrueux. Personnage créé en exploitant un genre de créature différent des sept races standard décrites dans le *Manuel des Joueurs*.

Races standard. Il s'agit des races décrites dans le *Manuel des Joueurs* : demi-elfe, demi-orque, elfe, gnome, halfelin, humain et nain.

NPE de départ. Le NPE de départ d'un monstre est calculé comme suit.

Dés de vie de la créature de base + ajustement de niveau.

Le NPE de départ d'un personnage monstrueux doit être inférieur ou égal au niveau de personnage moyen du groupe. S'il est inférieur, ajoutez des niveaux de classe au personnage monstrueux jusqu'à ce que son NPE soit égal au niveau de personnage moyen du groupe.

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE MONSTRUEUX

Cette partie de l'ouvrage décrit le processus de création d'un personnage monstrueux. Pour ce faire, on part de la créature de base décrite dans le *Manuel des Monstres* et on lui ajoute des niveaux de classe. Quand vous serez parfaitement à l'aise avec les règles décrites dans ce guide, vous pourrez aisément bâtir un personnage monstrueux en vous conformant à ce système et en vous reportant à l'Appendice 2. Pour l'instant, consultez également le Chapitre 2.

Jetez un œil à la feuille de personnage ci-contre. Les étapes 1 à 12 y sont reportées là où vous devez noter les informations correspondantes.

0. CONSULTEZ LE MD

Si vous n'avez pas déjà pris la peine de demander la permission de jouer un personnage monstrueux, adressez-vous à votre maître du donjon qui vous précisera si ce type de PJ est autorisé au sein de sa campagne. Vu la variété de personnages monstrueux existant, le MD n'autorisera peut-être que certains genres de monstre.

1. CHOIX DE LA CRÉATURE DE BASE

Les instructions du *Manuel des Joueurs* s'appliquent également, à une exception. Le MD vous aide à choisir une créature depuis les listes d'ajustements de niveau que dévoile l'Appendice 2, d'autant qu'il sait pertinemment quel genre de monstre il autorise au sein de ses parties. Choisissez un monstre dont le NPE est inférieur ou égal au niveau de personnage moyen du groupe. (Durant l'étape 3, vous lui ajouterez des niveaux de classe jusqu'à ce que son NPE soit égal au niveau de personnage moyen du groupe.) Sachez que les créatures dotées de valeurs de caractéristique inférieures à 3 ne sont pas forcément jouables. En outre, il est impossible de jouer une créature dotée d'une Intelligence inférieure à 3, car il s'agit selon le *Manuel des Joueurs* de la valeur minimale requise pour interpréter un PJ. Si vous souhaitez jouer une créature ou une plante éveillées, reportez-vous à l'encadré *Personnages éveillés* du Chapitre 2. Inscrivez le nom de la créature de base dans l'emplacement « Race » de votre feuille de personnage.

2. LES VALEURS DES CARACTÉRISTIQUES

Vous trouverez ci-dessous trois méthodes différentes visant à déterminer les valeurs des caractéristiques d'un monstre. Utilisez l'une d'elles pour obtenir une liste de six nombres, puis notez-les sur un bout de papier.

A. Utiliser les valeurs de la créature de base. Vous pouvez vous contenter de recopier les valeurs des caractéristiques de la créature de base tirée du *Manuel des Monstres*. Cette technique est simple, mais elle présente un défaut majeur. Chaque valeur de caractéristique étant un 10 ou un 11 ajusté selon les modificateurs raciaux, vous pouvez certainement obtenir mieux que ça.

B. Utiliser les valeurs de caractéristique d'élite. Prenez les valeurs de caractéristique figurant dans le *Manuel des Monstres* et appliquez les modificateurs suivants comme bon vous semble : +4, +4, +2, +2, +0, –2.

C. Création aléatoire. Cette méthode respecte les instructions du *Manuel des Joueurs*. Inutile de lancer les dés pour une valeur de caractéristique s'élevant à 5 ou moins dans le *Manuel des*

FACTEUR DE PUISSANCE ET NIVEAU DE PERSONNAGE EFFECTIF

Le facteur de puissance et le niveau de personnage effectif sont deux instruments de mesure différents. Le FP offre une évaluation de la menace que représente un monstre. De son côté, le NPE dévoile une estimation de son efficacité face à un personnage issu de l'une des races standard du *Manuel des Joueurs*. Les facteurs qui déterminent la création d'un défi d'envergure ou d'un magnifique personnage sont si différents que le FP n'entre pas en ligne de compte dans ce dernier cas. Un monstre reste rarement sous les feux de la rampe plus de quelques rounds. Par contre, un personnage occupe toujours un rôle de premier plan au sein de l'aventure.

Par exemple, le FP passe à la trappe la fréquence d'utilisation des pouvoirs magiques d'un monstre. De toute façon, il ne vivra sans doute pas assez longtemps pour s'en servir plusieurs fois. Cependant, cela est important en ce qui concerne les PJ, car ils peuvent utiliser leurs pouvoirs très souvent. De même, quand une puissante créature (comme un balor) dispose d'une pléthore de pouvoirs magiques, ceux-ci n'affectent pas énormément le FP, car elle n'en utilisera probablement que trois ou quatre durant la rencontre. Là encore, ce point est pourtant important au regard des PJ.

Comme le montrent ces exemples, le FP et le NPE mesurent deux choses bien distinctes et tous deux ont leur utilité. Ne faites pas l'erreur de confondre le FP et le NPE.

CRÉATION DE PERSONNAGE

CHAPITRE UN

Les personnages créés à l'aide du présent guide exploitent les feuilles de personnage habituelles de DUNGEONS & DRAGONS®. Ouvrez votre *Manuel des Joueurs*, reportez-vous à la partie *Résumé de la création de personnage* et suivez les instructions qui y sont données en vous servant des diagrammes et nombres qui y sont fournis. Suivez les étapes dans l'ordre précisé, sauf si on vous indique le contraire. Assurez-vous de vous conformer à tout ce qui est indiqué pour finir votre feuille de personnage.

TERMES EMPLOYÉS

Vous trouverez ci-dessous la définition de quelques termes de jeu.

Ajustement de niveau. Certains genres de monstres sont bien plus puissants que d'autres créatures disposant du même nombre de dés de vie. Les premiers disposent donc d'un ajustement de niveau : un nombre qui, lorsqu'on l'ajoute aux dés de vie et niveaux de classe, fixe le niveau du personnage équivalent à celui d'un PJ. L'ajustement de niveau offre une comparaison numérique avec les sept races standard issues du *Manuel des Joueurs*, précisant ainsi dans quelle mesure le genre de monstre en question est plus puissant. L'ajustement de niveau tient compte des pouvoirs spéciaux du monstre, mais il ne constitue pas le reflet de l'efficacité du personnage à l'aventure, à l'inverse des bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde.

Créature cible. Lorsque l'on transforme un personnage existant en une nouvelle race ou un nouveau type de créature (cf. le Chapitre 11), la créature cible constitue le souhait du personnage. Si un humain souhaite devenir un ogre, sa créature cible est donc « ogre ».

Créature de base. Ce terme se rapporte à une version moyenne d'un genre de monstre, tel qu'il est présenté dans le *Manuel des Monstres*, avant les modifications apportées pour en faire un personnage.

Dés de vie. Si le « genre » d'un monstre constitue d'une certaine façon sa classe de personnage (cf. le Chapitre 3 pour plus d'informations), ses dés de vie représentent certainement ses niveaux de classe monstrueuse. Si la créature ne possède que 1 dé de vie ou moins, le premier dé de vie qu'elle gagne dans le cadre d'une classe de personnage remplace son dé de vie racial. Le personnage évolue alors sur le même principe que n'importe quel autre membre de sa classe.

Facteur de puissance (FP). Ajouté aux niveaux de classe, le facteur de puissance donne une bonne idée de la menace que représente la créature pour le groupe. Un gobelours doté de quatre niveaux de barbare affiche donc un FP 6, ce qui en fait un bon adversaire pour un groupe de personnages de niveaux 4 à 8. Il est donc plus dangereux pour un groupe de bas niveau, et moins pour un groupe de haut niveau.

Genre. Chaque description du *Manuel des Monstres* présente un genre de monstre. « Bulette » et « gobelours » en sont deux exemples.

Niveau de personnage. Lorsque la description d'un monstre parle de niveau de personnage, déterminez celui-ci en faisant la somme de ses niveaux de classe et ses dés de vie de créature de base. Il ne

CAMPAGNE

POINTS D'EXPÉRIENCE

ÉQUIPEMENT

OBJET	POIDS	OBJET	POIDS

10

POIDS TOTAL TRANSPORTÉ

ARGENT

PC —

PA —

PO —

PP —

10

POUVOIRS SPÉCIAUX/DONS

6

8

12

CHARGE LÉGÈRE	CHARGE INTERMÉDIAIRE	CHARGE LOURDE
PORTER À BOUT DE BRAS CHARGE MAX	SOULEVER 2 × CHARGE MAX	TIRER OU POUSSER 5 × CHARGE MAX

LANGUES

langues de départ = commun + langues raciales + bonus d'Int
chaque langue additionnelle = 1 degré de maîtrise en Langue

6

SORTS

0
1er
6
2e
3e
4e
5e
6e
7e
8e
9e

JET DE SAUVEGARDE | MOD. AU DD

DD DU JET DE SAUVEGARDE	NIVEAU	SORTS PAR JOUR	SORTS EN BONUS
	0		0
	1er		
	2e		
	3e		
	4e		
	5e		
	6e		
	7e		
	8e		
	9e		

NOMBRE DE SORTS CONNUS

0 — 1er — 2e —
3e — 4e — 5e —
6e — 7e — 8e —
9e —

dons de la créature de base. Dans tous les cas, le personnage garde les dons supplémentaires raciaux. Vous avez le droit d'échanger certains dons contre d'autres, mais vous ne pouvez pas vous défaire des dons supplémentaires (cf. l'Appendice 2 pour plus de détails sur les dons disponibles pour la créature de base). Lorsque vous ajoutez des niveaux de classe, comparez le total des dés de vie et des niveaux de classe de la créature à la Table 2–5. Si votre personnage a pris suffisamment de niveaux de classe pour gagner des dons supplémentaires, choisissez-les maintenant.

9. DESCRIPTION

Utilisez la description de la créature figurant dans le *Manuel des Monstres* et le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs* pour noter l'alignement, le dieu, l'âge, la taille, le poids, la couleur des yeux et des cheveux, et le sexe du PJ sur votre feuille de personnage. Si vous ne voulez pas de l'alignement de la créature de base, reportez-vous à la partie *Alignement* dans le Chapitre 8.

10. CHOIX DE L'EQUIPEMENT

Comparez le NPE du personnage à la Table 2–24 du *Guide du Maître* pour déterminer son équipement de départ. Achetez-lui ce dont il a besoin dès à présent. Tentez de trouver un équilibre entre le matériel d'aventure standard et les objets magiques, sans quoi votre personnage finira avec une armure magique, mais sans lit de camp. Conservez quelques pièces d'or et notez-les sur votre feuille de personnage afin de pouvoir vous offrir un repas, des fois que la taverne locale serve les monstres !

11. CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT ET MODIFICATEURS DE COMPÉTENCE

Reportez-vous à l'Appendice 2 pour déterminer les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde de votre créature, puis ajoutez-y les bonus découlant de vos niveaux de classe de personnage. Calculez les jets de sauvegarde, la classe d'armure, le modificateur d'initiative, le bonus d'attaque au corps à corps, le bonus d'attaque à distance, les caractéristiques des armes et les modificateurs de compétence totaux en vous basant sur le genre de monstre de votre personnage, mais également sur ses classes, modificateurs de caractéristique, dons et équipement. Vous pouvez conserver les points de vie de la créature de base ou les tirer. Dans ce dernier cas, n'oubliez pas de prendre le résultat maximal du premier dé de vie, comme dans le cas des races standard. Dans tous les cas, lancez les dés de vie découlant de niveaux de classe et ajoutez-les aux points de vie issus du genre de monstre. Multipliez le modificateur de Constitution par le total de dés de vie et de niveaux de personnage, puis ajoutez ou soustrayez le résultat obtenu aux points de vie du PJ.

12. DERNIERS DÉTAILS

Ajoutez à votre personnage tous les détails que vous jugez utiles.

FIN

Dès lors, votre feuille de personnage est terminée. Vous êtes prêt à jouer votre première aventure dans la peau d'un monstre.

Monstres. Dans ce cas, utilisez la valeur indiquée. Ne vous souciez pas des modificateurs raciaux jusqu'à l'étape 4.

3. LA CLASSE

Ajoutez des niveaux de classe au NPE de départ jusqu'à ce que le NPE total de votre personnage soit égal au niveau désiré.

4. ATTRIBUEZ ET MODIFIEZ LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Si vous avez employé la méthode 2A ou 2B, les valeurs de caractéristique de votre personnage sont déjà déterminées et assignées. Comparez le total des dés de vie et des niveaux de classe de la créature à la Table 2–5. Si votre personnage possède suffisamment de niveaux de classe pour profiter d'augmentations de valeurs de caractéristique, assignez celles-ci dès maintenant, puis passez à l'étape 5.

Si vous vous êtes servi de la méthode 2C, assignez les valeurs de caractéristique dès à présent. Il vous faut ensuite découvrir les ajustements aux valeurs de caractéristique relatifs au genre de monstre choisi.

Commencez par dénicher les modificateurs aux valeurs de caractéristique en vous reportant à la créature de base du genre de monstre concerné. Pour les calculer, ôtez 10 ou 11 (de manière à obtenir un résultat pair) à chacune des valeurs de caractéristique de la créature extraite du *Manuel des Monstres*. Par exemple, un doppelganger propose les valeurs de caractéristique suivantes : For 12, Dex 13, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 13. En soustrayant 10 aux nombres pairs et 11 aux nombres impairs, on obtient les modificateurs raciaux suivants : For +2, Dex +2, Con +2, Int +2, Sag +4, Cha +2.

Enfin, comme dans le cas des méthodes 2A et 2B, comparez le total des dés de vie et des niveaux de classe de la créature à la Table 2–5. Si votre personnage possède suffisamment de niveaux de classe pour profiter d'augmentations de valeurs de caractéristique, assignez celles-ci dès maintenant.

DUNGEONS & DRAGONS
FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE (12) — JOUEUR — CLASSE (3) — RACE (1) — ALIGNEMENT (9) — NIVEAU — CATÉGORIE DE TAILLE — ÂGE — SEXE — TAILLE — POIDS — YEUX — CHEVEUX

CARACTÉRISTIQUE — VALEUR — MODIF. — VALEUR TEMPORAIRE — MODIF. TEMPORAIRE (4)
FOR (FORCE) · DEX (DEXTÉRITÉ) · CON (CONSTITUTION) · INT (INTELLIGENCE) · SAG (SAGESSE) · CHA (CHARISME)

PV (POINTS DE VIE) — TOTAL — BLESSURES/PV ACTUELS — DÉGÂTS TEMPORAIRES — RÉDUCTION DES DÉGÂTS — DÉS DE VIE — VITESSE DE DÉPLACEMENT (11)
CA (CLASSE D'ARMURE) — TOTAL = 10 + BONUS D'ARMURE + BONUS DE BOUCLIER + MOD. DE DEX + MOD. DE TAILLE + ARMURE NATURELLE + MOD. DIVERS — CHANCE D'ÊTRE RATÉ — ÉCHEC DES SORTS — PÉNALITÉ D'ARMURE — RÉSISTANCE À LA MAGIE
INITIATIVE (MODIFICATEUR) — TOTAL = MOD. DE DEX + MOD. DIVERS
BONUS DE BASE À L'ATTAQUE

JETS DE SAUVEGARDE — TOTAL — JET DE SAUVEGARDE DE BASE — MOD. DE CARACTÉRISTIQUE — MOD. MAGIQUES — MOD. DIVERS — MOD. TEMPORAIRES — MODIFICATEURS PARTICULIERS (11)
RÉFLEXE (DEXTÉRITÉ) · VIGUEUR (CONSTITUTION) · VOLONTÉ (SAGESSE)

BONUS D'ATTAQUE AU CORPS À CORPS — TOTAL = BONUS DE BASE À L'ATTAQUE + MOD. DE FOR + MOD. DE TAILLE + MOD. DIVERS + MOD. TEMPORAIRES
BONUS D'ATTAQUE À DISTANCE — TOTAL = BONUS DE BASE À L'ATTAQUE + MOD. DE DEX + MOD. DE TAILLE + MOD. DIVERS + MOD. TEMPORAIRES

ARME — BONUS TOTAL À L'ATTAQUE — DÉGÂTS — COUP CRITIQUE — PORTÉE — POIDS — TYPE — TAILLE — PROPRIÉTÉS SPÉCIALES (×3) (10)

ARMURE/OBJET DE PROTECTION — TYPE — BONUS À LA CA — BONUS DE DEX MAX. — PÉNALITÉ D'ARMURE — ÉCHEC DES SORTS — VITESSE DÉP. — POIDS — PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
BOUCLIER/OBJET DE PROTECTION — BONUS À LA CA — POIDS — PÉNALITÉ D'ARMURE — ÉCHEC DES SORTS — PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
MUNITIONS

COMPÉTENCES (7) (11) — DEGRÉ DE MAÎTRISE MAX. — COMPÉTENCE — CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE — MOD. DE COMPÉTENCE — MOD. DE CARACTÉRISTIQUE — DEGRÉ DE MAÎTRISE — MOD. DIVERS

Acrobaties DEX* · Art de la magie INT · Artisanat ■ ( ) INT · Bluff ■ CHA · Concentration ■ CON · Connaissances (architecture et ingénierie) INT · Connaissances (…) INT · Connaissances (…) INT · Connaissances (…) INT · Connaissances (histoire) INT · Connaissances (mystères) INT · Connaissances (nature) INT · Connaissances (noblesse et royauté) INT · Connaissances (religion) INT · Contrefaçon ■ INT · Crochetage DEX · Décryptage INT · Déguisement ■ CHA · Déplacement silencieux ■ DEX* · Désamorçage/sabotage INT · Détection ■ SAG · Diplomatie ■ CHA · Discrétion ■ DEX* · Dressage CHA · Empathie avec les animaux CHA · Équilibre DEX* · Équitation ■ ( ) DEX · Escalade ■ FOR* · Estimation ■ INT · Évasion ■ DEX* · Fouille ■ INT · Intimidation ■ CHA · Langage secret SAG · Lecture sur les lèvres INT · Maîtrise des cordes ■ DEX · Natation ■ FOR** · Perception auditive ■ SAG · Premiers secours ■ SAG · Profession ( ) SAG · Psychologie ■ SAG · Renseignements ■ CHA · Représentation ■ ( ) CHA · Saut ■ FOR* · Scrutation ■ INT · Sens de l'orientation SAG · Survie ■ SAG · Utilisation d'objets magiques CHA · Vol à la tire DEX*

© 2002 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France. Photocopie autorisée pour usage personnel.

Si vous créez un lanceur de sorts, souvenez-vous que le NPE n'influe pas sur le niveau de lanceur de sorts. Seuls les niveaux de classe comptent.

5. CHOIX DE L'ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Si vous souhaitez vous occuper de l'équipement de votre personnage maintenant, passez à l'étape 10. Sinon, rendez-vous à l'étape 6.

6. NOTEZ LES APTITUDES DE RACE ET DE CLASSE

En plus des pouvoirs spéciaux découlant de son genre de monstre, votre personnage dispose d'aptitudes de classe. Reportez tous les pouvoirs spéciaux et autres aptitudes de classe dans la case prévue à cet effet, au verso de votre feuille de personnage.

7. CHOIX DES COMPÉTENCES

Le fait de conférer un niveau de classe à un monstre ne relève aucunement du multiclassage. Le monstre ne bénéficie pas de quatre fois le nombre normal de points de compétence pour ce premier niveau de classe, sauf s'il disposait de 1 dé de vie ou moins. En d'autres termes, son genre de monstre compte comme sa première classe. Le degré de maîtrise maximal des compétences de classe s'élève au niveau du personnage + 4 (l'ajustement de niveau n'intervient pas dans ce calcul). Pour ce qui est des compétences d'autres classes, on divise ce nombre par deux. Pour déterminer les points de compétence d'une créature de base, reportez-vous au Chapitre 2 et à l'Appendice 2.

8. CHOIX DES DONS

Comme dans le cas des valeurs de caractéristique et des compétences, vous pouvez parfaitement faire le choix de conserver les

ont leur mot à dire sur ce point. De même, la créature de base de votre personnage sera peut-être très à l'aise face à certaines menaces que le reste du groupe craindra, et vice versa. Votre MD modifiera certainement ses aventures en songeant au genre de monstre de votre personnage, ce qui explique qu'il puisse en interdire certains au sein de sa campagne.

ESTIMATION DE L'AJUSTEMENT DE NIVEAU

Les joueurs ne doivent pas tenter de déterminer eux-mêmes le niveau de leur personnage. C'est donc au MD d'assigner un ajustement de niveau aux personnages monstrueux, en tenant compte de l'impact des pouvoirs spéciaux du monstre notamment. L'ajustement de niveau est généralement inférieur ou égal aux dés de vie de la créature de base. Le fait de fixer un ajustement de niveau plus élevé que les dés de vie de la créature de base est un bon moyen de décourager les joueurs de choisir certains genres de monstre.

NIVEAU CONTRE POUVOIRS

Certains pouvoirs perdent de leur utilité alors que le niveau de personnage augmente. Lorsque vous estimez l'ajustement de niveau, prenez en compte le nombre de dés de vie de la créature de base et voyez si chacune de ses aptitudes a encore une utilité à ce niveau de jeu. Par exemple, un bonus d'armure naturelle est un nombre fixe. Cela signifie qu'il ne change pas selon le niveau. À bas niveau, le bonus d'armure naturelle est très utile, mais au fur et à mesure que le niveau du personnage augmente, l'importance des sorts, objets magiques et augmentations du bonus de base à l'attaque le déprécie quelque peu. Vous trouverez ci-dessous une liste des autres pouvoirs de ce type.

Guérison accélérée et régénération. Lorsqu'un adversaire inflige de plus de 50 points de dégâts en une attaque, le personnage risque la mort par dégâts excessifs. (Ajustez ce nombre de +10 par catégorie de taille au-dessus de M, et de –10 par catégorie de taille en dessous de M.) Si la créature subit une mort par dégâts excessifs, la guérison accélérée et la régénération ne lui sont d'aucune utilité, sauf si le personnage dispose d'un bonus de Vigueur suffisamment élevé.

Résistance à la magie. Si le niveau de personnage détermine la résistance à la magie (comme dans le cas des drows), cette aptitude reste précieuse tout au long de la carrière de l'aventurier. Si c'est le genre de la créature de base qui détermine sa résistance à la magie, mais que les niveaux de classe n'influent pas dessus, sa valeur chute au fur et à mesure de la progression du personnage.

Résistance aux énergies destructives. Si le personnage est confronté à des créatures qui infligent plus de dégâts en une attaque que sa résistance aux énergies destructives n'est capable d'en annuler, cette aptitude n'est plus aussi utile qu'avant.

RACES STANDARD ET AJUSTEMENTS DE NIVEAUX

Les sept races standard décrites dans le *Manuel des Joueurs* n'affichent aucun ajustement de niveau. Certains des sous-types qui en sont issus n'en possèdent pas non plus. Sur la Table 2–2, un NPE de départ égal à 1 équivaut à une créature à 1 DV, comme précisé dans le *Manuel des Monstres.*

AJUSTEMENTS DE NIVEAU ET PRODUITS DÉJÀ PARUS

Nombre de guides offrent le NPE des monstres et non leur ajustement de niveau. La conversion est simple à effectuer. Le NPE donné dans l'ouvrage est en fait le

JJ

PHYSIOLOGIE ET PERSONNAGES

Les sept races standard (demi-elfe, demi-orque, elfe, gnome, halfelin, humain et nain) partagent certaines caractéristiques physiques. Les spécimens bien portant de ces races possèdent deux yeux qui leur confèrent une vision binoculaire, deux oreilles qui leur octroient une ouïe binauriculaire, une bouche capable de former des mots compréhensibles et reproductibles par d'autres races, une symétrie bilatérale (deux bras et deux jambes) et des pouces opposables aux mains. Les créatures ne présentant pas l'une de ces caractéristiques (comme le torve, car il n'a pas d'yeux) constituent un défi pour les joueurs et le MD. Pour ce qui est des races qui sont dénuées de plusieurs de ces caractéristiques (comme un animal éveillé, un naga ou un arrawak), le défi est de taille !

Voici quelques exemples de tels défis. Les personnages dénués de pouces opposables doivent prendre les objets dans le creux de leurs mains pour s'en emparer. Ils peuvent les pousser et les tirer, mais ils ne peuvent pas les manipuler. Par exemple, un deinonychus *éveillé* peut s'efforcer de ramasser un bâton tombé au sol, mais il ne peut pas s'en servir pour attaquer.

Un personnage dénué de bras subit un malus de –8 aux tests d'Escalade (la vitesse de déplacement d'escalade confère toujours un bonus de +8 aux tests d'Escalade).

Un personnage dénué de bouche ne peut ni parler ni lancer de sorts à composantes verbales.

Les personnages dénués d'yeux sont aveugles. Ils ne perçoivent ni la lumière, ni les ténèbres, ni les couleurs, ni (habituellement) les traits du visage d'un individu. Ils sont incapables de lire et ne peuvent donc pas se servir de livres (grimoires inclus) ou de parchemins.



Ce chapitre s'attache plus précisément à la création de personnages monstrueux.

Au début de l'ouvrage, dans la partie *Résumé de la création de personnage*, le *Manuel des Joueurs* recommande de choisir sa classe et sa race après avoir tiré les valeurs de caractéristique. Cependant, il est parfaitement possible de choisir la classe et la race d'abord, puis de tirer et de répartir les valeurs de caractéristique. En fait, les deux méthodes conviennent à la création d'un personnage monstrueux.

Les règles décrites dans ce chapitre partent du principe que vous bâtissez d'abord un personnage, puis que vous lui assignez des niveaux de classe. Si vous désirez concevoir un personnage puis changer sa race une fois ses niveaux de classe déterminés, reportez-vous au Chapitre 11.

Enfin, ce chapitre traite des créatures dépeintes dans le *Manuel des Monstres*, mais les règles et instructions présentées ci-dessous s'appliquent également à celles qui sont issues d'autres publications.

CHOIX DE LA CRÉATURE DE BASE

Les monstres traités dans ce chapitre sont classés selon leur complexité : débutant, intermédiaire, avancé. La liste complète des créatures issues du *Manuel des Monstres* qu'il est possible d'exploiter en qualité de PJ figure dans l'Appendice 2.

Les règles générales suivantes s'appliquent à la création des personnages monstrueux.

La créature de base doit disposer d'une valeur d'Intelligence de 3 ou plus. Une créature qui ne remplit pas cette condition ne peut pas posséder le moindre niveau de classe. (Le sort *éveil* permet de conférer à un animal ou une plante une valeur d'Intelligence de 3 ou plus. En outre, un animal affublé de l'archétype céleste ou fiélon gagne une valeur d'Intelligence de 3.)

Réfléchissez-y à deux fois avant de choisir une créature de base dotée de quelque autre valeur de caractéristique inférieure à 3.

La créature de base doit présenter une vitesse de déplacement. Ainsi, les monstres qui sont incapables de bouger, comme le criard, ne sauraient constituer des créatures de base. (Le sort *éveil* permet de conférer à une plante la faculté de se déplacer ; reportez-vous à sa description dans le *Manuel des Joueurs*.)

La créature de base doit être capable de communiquer verbalement avec les autres membres du groupe. Un monstre dénué de langage ne saurait donc constituer une créature de base.

Prenez le temps de réfléchir avant de choisir un genre de monstre qui affiche souvent, ou toujours, un alignement opposé à celui de l'ensemble des membres du groupe.

Parlez de votre choix avec le MD et les autres joueurs avant de prendre votre décision finale. La taille, l'alignement et les pouvoirs de la créature de base de votre personnage influeront sur les aventures qu'entreprendra le groupe, et les autres joueurs

TABLE 2–2 : RACES MONSTRUEUSES DÉBUTANTES

Monstre	Type	Dés de vie	Ajustement de niveau	NPE de départ	Points de compétence de la créature de base *
Amphibe	Aberration	2	+3	5	(2 + mod. d'Int) x 5
Centaure	Humanoïde monstrueux	4	+2	6	(2 + mod. d'Int) x 7
Elfe					
Aquatique	Humanoïde	1	+0	1	Selon la classe
Bois	Humanoïde	1	+0	1	Selon la classe
Drow	Humanoïde	1	+2	3	Selon la classe
Gris	Humanoïde	1	+0	1	Selon la classe
Haut	Humanoïde	1	+0	1	Selon la classe
Sauvage	Humanoïde	1	+0	1	Selon la classe
Gnoll	Humanoïde	2	+1	3	(2 + mod. d'Int) x 5
Gobelin	Humanoïde	1	+0	1	Selon la classe
Gobelours	Humanoïde	3	+1	4	(2 + mod. d'Int) x 6
Hobgobelin	Humanoïde	1	+1	2	Selon la classe
Homme-lézard	Humanoïde	2	+1	3	(2 + mod. d'Int) x 5
Homme-poisson	Humanoïde	1	+1	2	Selon la classe
Kobold	Humanoïde	1/2	+0	1	Selon la classe
Kuo-toa	Humanoïde monstrueux	2	+2	4	(2 + mod. d'Int) x 5
Locathah	Humanoïde	2	+1	3	(2 + mod. d'Int) x 5
Minotaure	Humanoïde monstrueux	6	+2	8	(2 + mod. d'Int) x 9
Ogre	Géant	4	+2	6	(2 + mod. d'Int) x 7
Merrhow	Géant	4	+2	6	(2 + mod. d'Int) x 7
Orque	Humanoïde	1	+0	1	Selon la classe
Planaire					
Aasimar	Extérieur	1	+1	2	Selon la classe
Tieffelin	Extérieur	1	+1	2	Selon la classe
Sahuagin	Humanoïde	2	+2	4	(2 + mod. d'Int) x 5
Sahuagin (4 bras)	Humanoïde	2	+3	5	(2 + mod. d'Int) x 5
Torve	Humanoïde monstrueux	2	+2	4	(2 + mod. d'Int) x 5
Troglodyte	Humanoïde	2	+2	4	(2 + mod. d'Int) x 5

* Lorsque votre personnage gagne de niveaux, il bénéficie de points de compétence issus de ses niveaux de classe.

Attaques spéciales et particularités. Point délicat des ajustements de niveau, ces caractéristiques requièrent une attention toute particulière. Une longue liste d'aptitudes ne confère pas automatiquement un gros ajustement de niveau, car les monstres n'utilisent généralement qu'une seule attaque spéciale par round. En outre, une aptitude ne mérite parfois pas le moindre ajustement de niveau, d'autant que les personnages issus des races standard sont capables d'en reproduire les effets via caractéristiques de classe, objets magiques et sorts. En général, une attaque spéciale ou particularité dont un personnage d'une race standard ne saurait reproduire les effets équivaut à un ajustement de niveau de +1. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples précis illustrant comment assigner un ajustement de niveau aux créatures de cette catégorie.

VITE FAIT !

Peut-être voudrez-vous recopier une créature du *Manuel des Monstres*, lui octroyer quelques niveaux de classe et commencer à jouer. Vous pouvez vous en contenter, mais nous ne vous recommandons pas cette méthode. Ceci dit, cela permet d'obtenir davantage de points de compétence, comme dans le cas de personnages fées. Les valeurs de caractéristique sont déjà générées et assignées. Les points de compétence sont déjà répartis et les dons choisis. Tout ce qui vous reste à faire est d'ajouter des niveaux de classe et d'acheter de l'équipement. Le principal défaut de cette méthode est que tous les monstres disposent de valeurs de caractéristique de 10 ou 11 ajustées selon leurs modificateurs raciaux. Bien que cela donne des PJ conforment aux exigences du Chapitre 1 du *Manuel des Joueurs*, de tels personnages ne sont pas très excitants. Il est facile d'obtenir de meilleurs jets de dés que ça. Si vous jouez au sein d'une campagne centrée sur la créature de base de votre personnage, comme dans une contrée principalement peuplée d'orques, celui-ci sera semblable à la plupart des PNJ rencontrés. Vous pouvez choisir différents dons et compétences dans le sens où, contrairement aux personnages, les monstres sont conçus pour tenir quelques rounds.

Si vous décidez de recopier une créature issue du *Manuel des Monstres*, remplissez votre feuille de personnage comme cela est décrit dans le Chapitre 1. Faites le total des dés de vie et des niveaux de classe de la créature et reportez-vous à la Table 2–5. Si vous avez ajouté suffisamment de niveaux de classe pour bénéficier d'augmentations de valeurs de caractéristique, assignez-les maintenant. Achetez les compétences correspondant à vos niveaux de classe. Ne multipliez pas les points de compétence de base par 4 au regard de votre premier niveau de classe. En effet, votre personnage monstrueux n'est pas un personnage de niveau 1 s'il a conservé ses dés de vie de monstre. Si vous avez ajouté suffisamment de niveaux de classe pour bénéficier de nouveaux dons, assignez-les maintenant. Ensuite, ajoutez les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde découlant des niveaux de classe à ceux de la créature de base. Lancez les points de vie de vos niveaux de classe et ajoutez le résultat au total de points de vie de votre personnage. Notez la classe d'armure, le modificateur d'initiative, les caractéristiques des armes, les points de compétence supplémentaires selon le genre du monstre, la classe, les modificateurs de caractéristique, les dons et l'équipement. Vous êtes prêt à jouer.

NPE de départ du monstre. Pour calculer son ajustement de niveau, ôtez à ce NPE les dés de vie de la créature. Le NPE de départ d'une créature à 1 DV ne tient compte que de cet unique DV, aussi effectuez la soustraction pour découvrir son ajustement de niveau.

AJUSTEMENTS DE NIVEAU DANS VOTRE CAMPAGNE

Le *Guide des Personnages Monstrueux* renferme le NPE de tous les monstres pour une campagne classique. Peut-être devrez-vous bricoler quelque peu pour les adapter à la vôtre. Par exemple, dans une campagne se déroulant au sein de cités volantes, la vitesse de déplacement en vol devient très importante. Au sein d'une campagne maritime, qu'elle se déroule à la surface ou sous les flots, la vitesse de déplacement à la nage devient cruciale.

POINTS DE COMPÉTENCE ET DONS DES PERSONNAGES MONSTRUEUX

Étant donné que les monstres sont aussi des personnages, la créature de base d'un personnage monstrueux gagne ses points de compétence et ses dons comme un personnage issu d'une race standard.

Les points de compétence de départ des personnages monstrueux sont basés sur leur modificateur d'Intelligence et leurs dés de vie, comme le montre la Table 2–1.

TABLE 2–1 : POINTS DE COMPÉTENCE DE DÉPART DES PERSONNAGES MONSTRUEUX

Type	Points de compétence
Aberration	(2 + mod. d'Int) x (DV + 3)
Animal	(2 + mod. d'Int) x (DV + 3)
Créature artificielle	(2 + mod. d'Int) x (DV + 3)
Créature magique	(2 + mod. d'Int) x (DV + 3)
Dragon	(6 + mod. d'Int) x (DV + 3)
Élémentaire	(2 + mod. d'Int) x (DV + 3)
Extérieur	(2 + mod. d'Int) x (DV + 3)
Fée	(6 + mod. d'Int) x (DV + 3)
Géant	(2 + mod. d'Int) x (DV + 3)
Humanoïde	(2 + mod. d'Int) x (DV + 3)
Humanoïde monstrueux	(2 + mod. d'Int) x (DV + 3)
Mort-vivant	(2 + mod. d'Int) x (DV + 3)
Plante	(2 + mod. d'Int) x (DV + 3)

Quel que soit son modificateur d'Intelligence, une créature commence le jeu avec 4 points de compétence minimum, puis reçoit ensuite 1 point de compétence au moins par dé de vie supplémentaire.

Dons. Chaque personnage monstrueux commence avec un don. Le personnage en gagne un nouveau lorsqu'il atteint 3 dés de vie, puis un de plus par tranche de 3 dés de vie supplémentaires. Il gagne des dons supplémentaires dus à ses niveaux de classe en faisant la somme de ses niveaux et des dés de vie de la créature de base, puis se reporte à la Table 2–5 (cf. la fin du chapitre).

MONSTRES DÉBUTANTS

Ces genres de monstres incluent les sept races standard du *Manuel des Joueurs*. En général, ils ont peu de pouvoirs spéciaux. Leur ajustement de niveau découle des modificateurs raciaux plus importants que ceux des races standard, comme des bonus d'armure naturelle et autres aptitudes des plus puissantes. La plupart des monstres que vous utiliserez figurent dans cette partie.

Pour utiliser les monstres débutants, il vous suffit de les recopier depuis le *Manuel des Monstres* et de leur ajouter des niveaux de classe (reportez-vous à l'encadré *Vite fait !* ci-dessous). Si la créature de base a 1 dé de vie, le premier dé de vie du personnage monstrueux découle de sa classe de personnage, remplaçant ainsi son dé de vie racial. En outre, le personnage fonctionne sur le même principe que tout autre membre de sa classe.

FACTEURS DE L'AJUSTEMENT DE NIVEAU

Vous trouverez ci-dessous les différents paramètres utilisés pour fixer l'ajustement de niveau des monstres de cette partie de l'ouvrage. Chacune des parties qui suivent propose de nouveaux facteurs utilisés dans le calcul de l'ajustement de niveau des monstres concernés.

Valeurs de caractéristique déséquilibrées. La Table 2–7 du *Guide du Maître* montre comment équilibrer les valeurs de caractéristique. Un monstre qui ne se conforme pas à ces règles gagne un ajustement de niveau de +1 au moins. Si les bonus aux valeurs de caractéristique d'un monstre sont élevés (en particulier dans le cas de la Force ou de la Constitution), augmentez l'ajustement de niveau. Le fait de ne pas avoir de valeur de Constitution est un avantage, car un monstre qui en est privé ignore la plupart des effets s'accompagnant d'un jet de Vigueur.

Taille. Une créature de taille G ne présente aucun ajustement de niveau en raison de sa taille. En fait, celui-ci se fonde sur son allonge.

Une créature de taille P obtient un ajustement de niveau de –1. Il est plus difficile de la toucher qu'une créature de taille M, mais elle se déplace plus lentement et utilise des armes moins grandes. En outre, une créature de taille P a généralement une Force inférieure à celle d'une créature de taille M.

Bonus d'armure naturelle. Le bonus d'armure naturelle est l'équivalent d'un ajustement de niveau de +1, +1 par tranche de 5 points d'armure naturelle au-delà des cinq premiers.

Vitesse de déplacement. La vitesse de déplacement d'un monstre peut affecter son ajustement de niveau de différentes façons selon le type de mouvement observé.

Nage. Un monstre doté d'une vitesse de déplacement à la nage ne gagne habituellement pas d'ajustement de niveau. Cependant, si vous menez une campagne en haute mer basée sur la piraterie, ou une campagne au sein de laquelle les personnages passent leur temps sur l'eau ou sous les flots, assignez au monstre un ajustement de niveau de +1.

Vol. Un monstre doté d'une vitesse de déplacement en vol obtient un ajustement de niveau de +1 si sa manœuvrabilité est inférieure à bonne, et de +2 si elle est bonne ou meilleure encore.

Escalade et creusement. Une vitesse de déplacement d'escalade ou de creusement vaut généralement un ajustement de niveau de +1.

Armes naturelles. Quand un monstre affiche plus d'attaques qu'un guerrier de même niveau, ou quand ses armes naturelles infligent plus de dégâts qu'une arme courante ou de guerre maniée à une main, le monstre gagne un ajustement de niveau de +1.

Allonge. Au-delà de 1,50 mètre, chaque tranche de 1,50 mètre d'allonge supplémentaire équivaut à un ajustement de niveau de +1. Un monstre doté d'une allonge de 3 mètres obtient donc un ajustement de niveau de +1, alors qu'un monstre affublé d'une allonge de 4,50 mètres en gagne un de +2.

Compétences et dons. Une créature de base dotée d'au moins trois bonus raciaux aux tests de compétence obtient un ajustement de niveau de +1. De même, deux dons raciaux supplémentaires au moins confèrent un ajustement de niveau de +1.

Aptitude	Ajustement de niveau
Bonus d'armure naturelle	+1
Vitesse de déplacement à la nage	+1 (ou +0 selon la campagne)
Attaque spéciale (éclair)	+0
Don supplémentaire (Maniement d'arme [longue pince])	+0
Particularités (amphibie, immunités, sécrétion, substance adhésive, vue perçante)	+0
Résistance à l'électricité (30)	+2
Ajustements de valeurs de caractéristique déséquilibrées (For +2, Con +2, Int +2, Sag +2, Cha –2)	+1

Dans ce cas précis, l'attaque spéciale d'éclair ne mérite pas un ajustement de niveau, car elle ne peut être employée que par plusieurs prêtres kuo-toas. Le fait d'ajouter ces facteurs élèverait le niveau de rencontre au point que les personnages issus des races standard auraient également accès à ce pouvoir en qualité de sort.

Il n'est pas facile de se décider au sujet de la valeur des particularités apparaissant sur la table. Si vous vous conformez à la table, l'ajustement de niveau minimal d'un kuo-toa est de +4, ce qui pousse son NPE à 6. Sa valeur de caractéristique la plus élevée est la Sagesse, aussi pouvons-nous comparer la créature à un prêtre ou un druide. De toute évidence, un prêtre ou druide de niveau 7 est plus puissant qu'un prêtre kuo-toa doté d'un NPE 7 et de sorts de 1er niveau. Et si nous abaissions l'ajustement de niveau à +3 ? Un prêtre ou druide de niveau 6 a beaucoup plus de dés de vie, et donc plus de points de vie, qu'un prêtre kuo-toa affublé d'un NPE 6, sans compter les aptitudes de classe. Ainsi, l'ajustement de niveau du kuo-toa passe-t-il à +2.

Si le joueur se décide pour un personnage monstrueux qui ne semble guère optimal, comme un magicien ettin plutôt qu'un barbare ettin, le MD peut réduire l'ajustement de niveau de 1 point pour simuler le manque d'efficacité du monstre.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Toutes les races non humaines de D&D affichent des modificateurs de caractéristique. Par exemple, un nain bénéficie d'un bonus racial de +2 en Constitution et subit un malus racial de –2 en Charisme. On les applique aux résultats des jets de dés concernés pour déterminer la valeur finale de chaque caractéristique.

Le même principe s'applique aux personnages monstrueux. Lorsque vous tirez les valeurs de caractéristique, vous devez tenir compte des modificateurs de la créature de base et les appliquer à vos jets de dés. Les modificateurs des valeurs de caractéristique des monstres de ce chapitre figurent dans l'Appendice 2.

N'effectuez pas de jet de dés pour les valeurs de caractéristique de la créature de base qui sont inférieures à 6. Vous les conservez sans y appliquer le moindre modificateur racial. Sachez que les créatures dotées de valeurs de caractéristique inférieures à 3 risquent d'être injouables. Les créatures dotées d'une valeur d'Intelligence inférieure à 3 ne peuvent pas être PJ.

Pour ce qui est des monstres qui ne sont pas mentionnés dans ce guide, soustrayez 10 ou 11 (de manière à obtenir un résultat pair) à chacune des valeurs de caractéristique de la créature extraite du *Manuel des Monstres*. Par exemple, un béhir a les valeurs de caractéristique suivantes : For 26, Dex 13, Con 21, Int 7, Sag 14, Cha 12. En soustrayant 10 des nombres pairs et 11 des nombres impairs, on obtient les modificateurs aux valeurs de caractéristique raciaux suivants : Force +16, Dextérité +2, Constitution +10, Intelligence –4, Sagesse +4 et Charisme +2.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE D'ÉLITE

De même, il vous est possible de générer les valeurs de caractéristique de votre personnage en prenant celles de la créature de base, puis en appliquant les modificateurs suivants comme bon vous semble (un seul par valeur de caractéristique) : +4, +4, +2, +2, +0 et –2.

Occupons-nous d'un orque, par exemple. La table ci-dessous présente les valeurs de caractéristique de base d'un orque et montre comment les modifier en exploitant les modificateurs de caractéristique d'élite, notamment en les appliquant à cinq classes de personnage du *Manuel des Joueurs*.

TABLE 2–3 : EXEMPLES D'ORQUES D'ÉLITE

Orque	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
Base	15	10	11	9	8	8
Ensorceleur	13	10	13	13	10	12
Guerrier	19	12	15	11	8	6
Magicien	13	14	13	13	8	10
Prêtre	13	12	11	11	12	12
Roublard	13	14	11	13	10	10

En appliquant les modificateurs au mieux pour chaque classe, on voit que les orques sont de bons guerriers. Pour les mêmes raisons, barbare est sans doute un aussi bon choix de classe.

APTITUDES DES MONSTRES

Un personnage monstrueux conserve certaines aptitudes de la créature de base mais en gagne d'autres. La table ci-dessous recense ce que le personnage garde de la créature de base.

TABLE 2–4 : PERTES ET ACQUIS DES APTITUDES DES MONSTRES

Acquis	Pertes	Changements
Dés de vie	Dons*	Initiative
Armure naturelle	Compétences**	Vitesse de déplacement
Bonus de base à l'attaque	Trésor	Bonus de base aux jets de sauvegarde
Taille	Organisation	Alignement
Type	Facteur de puissance	
Armes naturelles		
Espace occupé/allonge		
Attaques spéciales		
Particularités		

* Les personnages monstrueux conservent leurs dons raciaux supplémentaires (le don de Multidextrie de la marilith, par exemple).

** Les personnages monstrueux conservent leurs bonus raciaux aux compétences et considèrent les compétences de la créature de base comme des compétences de classe.

Comme le montre la table, un personnage monstrueux garde plus qu'il ne perd. Il perd ses dons et compétences de monstre parce que vous créez un personnage distinct, pas une créature de base, et que vous avez l'occasion de faire de vrais choix. Bien que vous puissiez choisir les mêmes dons et utiliser vos points de compétence de la même façon, rien ne vous y oblige.

Le niveau de personnage ou le niveau de classe ne modifie jamais la taille d'une créature ni ses aptitudes de monstre, sauf si la description de la créature de base précise que l'une d'elles fonctionne en exploitant l'un de ces deux niveaux. Les niveaux de classe de lanceur de sorts modifient le niveau de lanceur de sorts pour tout ce qui est des pouvoirs spéciaux qui en affichent un. Ajoutez le niveau de classe aux dés de vie de la créature de base pour obtenir le nouveau niveau de lanceur de sorts.

Affaiblissement ou diminution de caractéristique. Cette attaque spéciale équivaut à un justement de niveau de +1, sauf si la valeur de caractéristique affectée est la Constitution, auquel cas l'ajustement de niveau passe à +2.

Vision aveugle. Cette particularité équivaut à un ajustement de niveau de +1.

Poison. Cette attaque spéciale équivaut à un justement de niveau de +1, sauf si la valeur de caractéristique affectée est la Constitution, auquel cas l'ajustement de niveau passe à +2.

Odorat. Cette particularité équivaut à un justement de niveau de +1.

Pouvoirs magiques. Comme les personnages issus des races standard lancent des sorts, les pouvoirs magiques ne valent un ajustement de niveau que lorsqu'ils dépassent ceux d'un lanceur de sorts d'un niveau égal au FP de la créature. Si la créature utilise des pouvoirs magiques à volonté, elle gagne un ajustement de niveau de +1.

Faculté de lancer des sorts. Comme les personnages issus des races standard sont capables de dupliquer cette aptitude, il ne vaut un ajustement de niveau que lorsque les facultés de lanceur de sorts du monstre dépassent celles d'un personnage d'un niveau égal au FP de la créature. Si la créature jette des sorts à un niveau de lanceur de sorts plus élevé que ses dés de vie, elle gagne un ajustement de niveau de +1.

Résistance à la magie. Cette particularité équivaut à un justement de niveau de +1.

Résistance aux énergies destructives. Ce pouvoir spécial équivaut à un ajustement de +1/2 par type d'énergie (arrondir à l'entier supérieur). Ainsi, une résistance à l'électricité (10) équivaut à un ajustement de niveau de +1, mais des résistances à l'électricité (10), feu (10) et son (10) équivalent à un ajustement de niveau de +2. Chaque résistance supérieure ou égale à (20) équivaut à un ajustement de niveau de +1 supplémentaire. Ainsi, des résistances à l'électricité (10), feu (20) et son (10) équivalent à un ajustement de niveau de +3.

L'ÉPREUVE DÉCISIVE

Testez vos ajustements de niveau. Pour ce faire, jetez un œil aux valeurs de caractéristique les plus élevées du monstre. Assignez-lui un niveau de classe profitant de ces valeurs. Puis, posez-vous la question suivante : joueriez-vous un personnage monstrueux de ce NPE ou un personnage standard de ce niveau ? Si, de toute évidence, vous interpréteriez le personnage monstrueux, c'est que votre ajustement de niveau est trop faible. S'il est clair que vous incarneriez le personnage standard, c'est que votre ajustement de niveau est trop élevé.

Exemples d'ajustements de niveau

Pour illustrer ce processus, attaquons-nous à l'ajustement de niveau d'un ogre (créature possédant 4 DV) tiré du *Manuel des Monstres.* La table figurant ci-dessous offre un ajustement de niveau pour chacune de ses aptitudes applicables.

Aptitude	Ajustement de niveau
Armure naturelle	+1
Allonge de 3 mètres	+1
Ajustements de valeurs de caractéristique déséquilibrées (For +10, Dex –2, Con +4, Int –4, Cha –4)	+1

En utilisant le système ci-dessus, le NPE d'un ogre s'élève à 7 (4 DV plus un ajustement de niveau de +3). Sa valeur de caractéristique la plus élevée est la Force. Joueriez-vous un ogre doté d'un niveau de guerrier (NPE 8) ou un guerrier de niveau 8 ? Pour interpréter l'ogre, vous devez renoncer à trois dés de vie du guerrier qui sont plus importants, trois dons supplémentaires et deux augmentations de valeurs de caractéristique, tout cela contre un bonus de +10 en Force, une allonge de 3 mètres et une armure naturelle. De toute évidence, mieux vaut choisir le guerrier. Si vous remplacez la classe de guerrier par celle de barbare, l'ogre est encore affaibli, car le barbare affiche 8d12 dés de vie (plus le modificateur de Constitution) et peut être pris d'une rage de berserker trois fois par jour. De son côté, l'ogre n'a que 4d8 + 1d12 dés de vie (plus le modificateur de Constitution) et ne peut entrer en rage de berserker qu'une fois par jour. En abaissant l'ajustement de niveau de l'ogre à +2, puis en comparant un guerrier de niveau 7 a un ogre doté d'un NPE 7, le choix n'est plus aussi évident. L'ajustement de niveau s'élève donc à +2 pour l'ogre.

Reprenons le processus, mais pour un kuo-toa cette fois-ci (monstre possédant 2 DV). Les facteurs de l'ajustement de niveau de la créature sont détaillés dans la table qui suit.

CRÉATURES POSSÉDANT 1 DÉ DE VIE

À l'instar des personnages issus des races standard, une créature dotée d'un unique dé de vie renonce à ce dernier quand elle gagne son premier niveau de classe. Cela rend cette créature quelque peu différente des autres personnages monstrueux. En général, une créature dotée de 1 DV et d'un ajustement de niveau de +0 a tout intérêt à mettre de côté son dé de vie de monstre et à prendre des niveaux de classe. Bien que ce chapitre détaille les règles régissant chaque étape du processus de création de personnage, cet encart rassemble les informations les plus importantes quant à la gestion des créatures dotées de 1 DV.

Quand vous concevez un personnage monstrueux issu d'une créature possédant 1 DV, déterminez normalement les valeurs de caractéristique et les modificateurs raciaux qui leur sont associés. En prenant un niveau de classe, la créature gagne les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde de cette classe, et renonce à ceux qu'elle possédait en qualité de simple monstre. Ce personnage monstrueux ne gagne des points de compétence que de ses niveaux de classe, perdant ceux qui découlaient de ses dés de vie de monstre. Par contre, il conserve les bonus raciaux aux tests de compétence de la créature de base. Multipliez les points de compétence du niveau 1 du personnage par 4, comme vous le feriez pour un personnage issu d'une race standard. Une créature dotée de 1 DV choisit un don, comme le ferait n'importe quel autre personnage de niveau 1, mais elle bénéficie également des dons supplémentaires conférés par son niveau de classe. Enfin, le personnage conserve les dons raciaux supplémentaires de la créature de base.

D'un autre côté, vous pouvez garder le dé de vie du monstre. Pour ce faire, le personnage bénéficie des points de compétence figurant sur la Table 2–1 ou la Table 2–5 (ainsi que dans l'Appendice 2), quelle que soit sa valeur d'Intelligence. Dans ce cas, on ne multiplie pas les points de compétence issus du niveau 1 du personnage par 4, car il ne s'agit pas d'un personnage de niveau 1. Le personnage dispose du même nombre de dons que la créature de base.

TABLE 2–6 : RACES MONSTRUEUSES INTERMÉDIAIRES

Monstre	Type	Dés de vie	Ajustement de niveau	NPE de départ	Points de compétence de la créature de base
Azer	Extérieur	2	+4	6	(8 + mod. d'Int) x 5
Esprit follet					
Grig	Fée	1/2	+3	4	Selon la classe
Nixe	Fée	1	+3	4	Selon la classe
Pixie	Fée	1	+4	5	Selon la classe
Ettin	Géant	10	+5	15	(2 + mod. d'Int) x 13
Gargouille	Créature magique	4	+5	9	(2 + mod. d'Int) x 7
Géant					
Géant des collines	Géant	12	+4	16	(2 + mod. d'Int) x 15
Guenaude					
Guenaude marine	Humanoïde monstrueux	3	+5	8	(2 + mod. d'Int) x 6
Lamie	Créature magique	9	+4	13	(2 + mod. d'Int) x 12
Méduse	Humanoïde monstrueux	6	+4	10	(2 + mod. d'Int) x 9
Méphite					
Aérien	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Aqueux	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Enflammé	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Gelé	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Magmatique	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Poussiéreux	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Salin	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Terreux	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Vaporeux	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Vaseux	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Ogre mage	Géant	5	+7	12	(2 + mod. d'Int) x 8
Salamandre					
Flamion	Extérieur	3	+4	7	(8 + mod. d'Int) x 6
Satyre	Fée	5	+2	7	(6 + mod. d'Int) x 8
Slaad					
Bleu	Extérieur	8	+6	14	(8 + mod. d'Int) x 11
Gris	Extérieur	10	+6	16	(8 + mod. d'Int) x 13
Rouge	Extérieur	7	+6	13	(8 + mod. d'Int) x 10
Vert	Extérieur	9	+7	16	(8 + mod. d'Int) x 12
Triton	Extérieur	3	+2	5	(8 + mod. d'Int) x 6
Troll	Géant	6	+5	11	(2 + mod. d'Int) x 9
Scrag	Géant	6	+5	11	(2 + mod. d'Int) x 9

gagne un ajustement de niveau de –1, comme toutes les créatures de taille P.

Souffle. Un souffle équivaut à un ajustement de niveau de +1 au moins. Plus la zone d'effet est vaste et les dégâts potentiels sont grands, plus l'ajustement de niveau est élevé. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'encart *Souffles et ajustements de niveau*.

Constriction. Ce pouvoir équivaut à un ajustement de niveau de +1, ou de +2 s'il inflige davantage de dégâts qu'une arme standard.

SOUFFLES ET AJUSTEMENTS DE NIVEAU

Un souffle affiche un ajustement de niveau de +1. En plus de cela, trois facteurs permettent de déterminer l'ajustement supplémentaire des souffles.

Le premier est simulé par les dégâts infligés. Généralement, on peut comparer un souffle à un sort infligeant des dégâts à plus d'une cible. Si le souffle inflige plus de dégâts qu'un sort aux effets similaires lancé par un lanceur de sorts dont le niveau est égal au NPE du personnage (calculé en retenant l'ajustement de niveau de +1 minimum dû au souffle), il est nécessaire d'augmenter l'ajustement de niveau jusqu'à ce les dégâts soient comparables à ceux d'un sort approprié. Si le souffle inflige moins de dégâts qu'un sort comparable, ne modifiez pas l'ajustement de niveau, sauf s'il inflige des dégâts de son ou un affaiblissement temporaire de caractéristique (cf. le paragraphe suivant).

Par exemple, un méphite aérien dispose d'un souffle qui inflige 1d8 points de dégâts. Le NPE du méphite est égal à 6 (en tenant compte de l'ajustement de niveau de +1 pour le souffle). Un magicien de niveau 6 qui lance une *boule de feu* inflige 6d6 points de dégâts. De toute évidence, le souffle du méphite est moins puissant qu'une *boule de feu*, aussi l'ajustement de niveau reste-t-il fixé à +1.

Le deuxième facteur est le type de dégâts. En général, les dégâts de son équivalent à un ajustement de niveau de +1 car peu de créatures y résistent. Un souffle qui inflige un affaiblissement temporaire de caractéristique augmente l'ajustement de niveau de +1 (ou de +2 s'il s'agit d'un affaiblissement temporaire de Constitution, mais seulement si vous n'avez pas déjà augmenté l'ajustement de niveau pour l'affaiblissement temporaire de caractéristique).

Enfin, plus la zone d'effet du souffle est grande, plus l'ajustement de niveau doit être élevé. Là encore, le fait de comparer la zone d'effet d'un souffle à celle d'un sort semblable permet de déterminer l'ampleur de l'ajustement de niveau. Généralement, lorsque la zone d'effet d'un souffle est égale à deux fois celle d'un sort comparable, ajoutez +1 à l'ajustement de niveau.

L'initiative change si la Dextérité du monstre change et s'il gagne ou perd un don comme Science de l'initiative. La vitesse de déplacement d'un monstre change habituellement parce qu'il porte une armure plus lourde ou plus légère. La vitesse de déplacement terrestre de la créature n'est pas modifiée. En outre, elle ne perd aucun type de mouvement. Les bonus de base aux jets de sauvegarde changent s'il en va de même pour des valeurs de caractéristique ou dons associés. L'alignement peut également basculer comme cela est expliqué dans le Chapitre 8.

POINTS DE COMPÉTENCE ET DONS

Reportez-vous à *Points de compétence et dons des personnages monstrueux*, plus haut dans ce chapitre, pour déterminer le nombre de points de compétence et de dons auquel le personnage a droit. La Table 2–1 dévoile le nombre de points de compétence alloué à chaque type de monstre.

Exploitant ces mêmes règles, les Tables 2–2, 2–6, 2–7 et 2–8 offrent le nombre de points de compétence disponible pour chaque genre de créature de base abordé dans ce guide. Les points de compétence supplémentaires conférés par les niveaux de classe se conforment aux règles du *Manuel des Joueurs*.

Un personnage monstrueux commence avec un don, un autre s'il possède au moins 3 DV, et un de plus par tranche de 3 DV supplémentaires. Il bénéficie des dons supplémentaires propres à ses niveaux de classe, en ajoutant ces derniers aux dés de vie de la créature de base et en comparant le total à la Table 2–5.

AVANTAGES LIÉS AUX NIVEAUX

À ce stade de la création du personnage monstrueux, traitez les dés de vie de la créature de base comme son niveau de personnage, puis reportez-vous à ce nombre sur la Table 2–5 ci-dessous. Cette table dévoile les augmentations de valeurs de caractéristique et dons supplémentaires résultant de la somme des niveaux de classe et des dés de vie de monstre.

TABLE 2–5 : EXPÉRIENCE ET AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU

Dés de vie ou niveau de personnage	PX	Degré de maîtrise max. (cc)	Degré de maîtrise max. (cac)	Dons	Augmentations de caractéristiques
1	0	4	2	1er	–
2	1 000	5	21/2	–	–
3	3 000	6	3	2e	–
4	6 000	7	31/2	–	1ère
5	10 000	8	4	–	–
6	15 000	9	41/2	3e	–
7	21 000	10	5	–	–
8	28 000	11	51/2	–	2e
9	36 000	12	6	4e	–
10	45 000	13	61/2	–	–
11	55 000	14	7	–	–
12	66 000	15	71/2	5e	3e
13	78 000	16	8	–	–
14	91 000	17	81/2	–	–
15	105 000	18	9	6e	–
16	120 000	19	91/2	–	4e
17	136 000	20	10	–	–
18	153 000	21	101/2	7e	–
19	171 000	22	11	–	–
20	190 000	23	111/2	–	5e

BONUS DE BASE À L'ATTAQUE ET AUX JETS DE SAUVEGARDE

Les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde des monstres de ce chapitre apparaissent dans l'Appendice 2. Reportez-vous à *Évolution des créatures selon leur type*, dans l'introduction du *Manuel des Monstres*, pour calculer les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde de votre personnage si vous avez affaire à une créature de base qui n'apparaît pas dans ce chapitre.

L'Appendice 2 dévoile les bonus aux jets de sauvegarde favorables des monstres qui apparaissent dans ce chapitre, mais également leurs bonus de base aux jets de sauvegarde. La partie *Évolution des créatures selon leur type* du *Manuel des Monstres* permet de calculer les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde de votre personnage si vous exploitez une créature de base qui n'apparaît pas dans ce chapitre. Un humanoïde bénéficie d'un jet de sauvegarde favorable, au choix. Pour les humanoïdes et autres créatures semblables, soustrayez le modificateur de caractéristique adéquat et les modificateurs dus aux dons de bonus aux jets de sauvegarde de la créature de base. Le nombre restant le plus élevé est le jet de sauvegarde favorable. Par exemple, dans le cas d'un gnoll, le jet de sauvegarde favorable est celui de Vigueur, ce qui donne +3 une fois le bonus de Constitution ôté.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Un personnage monstrueux bénéficie du même équipement qu'un personnage de son NPE (cf. la Table 2–24 du *Guide du Maître* en ce qui concerne les PJ de niveau 2 ou plus). Par contre, il ne profite pas des trésors notés dans la description qui en est livrée au sein du *Manuel des Monstres*.

DERNIÈRES TOUCHES

Un personnage monstrueux est un individu à part entière. Il n'est jamais accompagné d'autres créatures de base, sauf s'il possède le don Prestige et a choisi des suivants et compagnons d'armes (cf. *Prestige* dans le Chapitre 2 du *Guide du Maître*, mais également *Compagnons d'armes monstrueux et Prestige* dans le Chapitre 4 du présent ouvrage). Un PNJ monstrueux a un facteur de puissance égal au facteur de puissance de la créature de base plus ses niveaux de classe.

MONSTRES INTERMÉDIAIRES

Les monstres intermédiaires offrent un peu plus de fil à retordre que ceux présentés dans la partie précédente. Non seulement leur ajustement de niveau dépend de davantage de facteurs, mais certains disposent d'un ajustement de niveau supérieur à leurs dés de vie, ce qui en fait de formidables défis. Reportez-vous à la Table 2–5 pour obtenir la liste des monstres intermédiaires abordés au sein de cet ouvrage, et à la Table 2–6 pour les archétypes de cette ampleur.

Cette partie est fondée sur les règles présentées dans la section précédente, elle ne la remplace pas.

FIXER L'AJUSTEMENT DE NIVEAU

Les monstres relevant de cette partie affichent les aptitudes supplémentaires qui suivent, chacune étant affublée d'un ajustement de niveau.

Taille. Il est plus difficile de toucher les monstres de taille P ou TP, mais leur valeur de Force est réduite et il leur faut entrer dans l'espace de leur adversaire pour le frapper. Un tel monstre

TABLE 2–6 : RACES MONSTRUEUSES INTERMÉDIAIRES

Monstre	Type	Dés de vie	Ajustement de niveau	NPE de départ	Points de compétence de la créature de base
Azer	Extérieur	2	+4	6	(8 + mod. d'Int) x 5
Esprit follet					
Grig	Fée	1/2	+3	4	Selon la classe
Nixe	Fée	1	+3	4	Selon la classe
Pixie	Fée	1	+4	5	Selon la classe
Ettin	Géant	10	+5	15	(2 + mod. d'Int) x 13
Gargouille	Créature magique	4	+5	9	(2 + mod. d'Int) x 7
Géant					
Géant des collines	Géant	12	+4	16	(2 + mod. d'Int) x 15
Guenaude					
Guenaude marine	Humanoïde monstrueux	3	+5	8	(2 + mod. d'Int) x 6
Lamie	Créature magique	9	+4	13	(2 + mod. d'Int) x 12
Méduse	Humanoïde monstrueux	6	+4	10	(2 + mod. d'Int) x 9
Méphite					
Aérien	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Aqueux	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Enflammé	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Gelé	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Magmatique	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Poussiéreux	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Salin	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Terreux	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Vaporeux	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Vaseux	Extérieur	3	+3	6	(8 + mod. d'Int) x 6
Ogre mage	Géant	5	+7	12	(2 + mod. d'Int) x 8
Salamandre					
Flamion	Extérieur	3	+4	7	(8 + mod. d'Int) x 6
Satyre	Fée	5	+2	7	(6 + mod. d'Int) x 8
Slaad					
Bleu	Extérieur	8	+6	14	(8 + mod. d'Int) x 11
Gris	Extérieur	10	+6	16	(8 + mod. d'Int) x 13
Rouge	Extérieur	7	+6	13	(8 + mod. d'Int) x 10
Vert	Extérieur	9	+7	16	(8 + mod. d'Int) x 12
Triton	Extérieur	3	+2	5	(8 + mod. d'Int) x 6
Troll	Géant	6	+5	11	(2 + mod. d'Int) x 9
Scrag	Géant	6	+5	11	(2 + mod. d'Int) x 9

gagne un ajustement de niveau de –1, comme toutes les créatures de taille P.

Souffle. Un souffle équivaut à un ajustement de niveau de +1 au moins. Plus la zone d'effet est vaste et les dégâts potentiels sont grands, plus l'ajustement de niveau est élevé. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'encart *Souffles et ajustements de niveau*.

Constriction. Ce pouvoir équivaut à un ajustement de niveau de +1, ou de +2 s'il inflige davantage de dégâts qu'une arme standard.

SOUFFLES ET AJUSTEMENTS DE NIVEAU

Un souffle affiche un ajustement de niveau de +1. En plus de cela, trois facteurs permettent de déterminer l'ajustement supplémentaire des souffles.

Le premier est simulé par les dégâts infligés. Généralement, on peut comparer un souffle à un sort infligeant des dégâts à plus d'une cible. Si le souffle inflige plus de dégâts qu'un sort aux effets similaires lancé par un lanceur de sorts dont le niveau est égal au NPE du personnage (calculé en retenant l'ajustement de niveau de +1 minimum dû au souffle), il est nécessaire d'augmenter l'ajustement de niveau jusqu'à ce les dégâts soient comparables à ceux d'un sort approprié. Si le souffle inflige moins de dégâts qu'un sort comparable, ne modifiez pas l'ajustement de niveau, sauf s'il inflige des dégâts de son ou un affaiblissement temporaire de caractéristique (cf. le paragraphe suivant).

Par exemple, un méphite aérien dispose d'un souffle qui inflige 1d8 points de dégâts. Le NPE du méphite est égal à 6 (en tenant compte de l'ajustement de niveau de +1 pour le souffle). Un magicien de niveau 6 qui lance une *boule de feu* inflige 6d6 points de dégâts. De toute évidence, le souffle du méphite est moins puissant qu'une *boule de feu*, aussi l'ajustement de niveau reste-t-il fixé à +1.

Le deuxième facteur est le type de dégâts. En général, les dégâts de son équivalent à un ajustement de niveau de +1 car peu de créatures y résistent. Un souffle qui inflige un affaiblissement temporaire de caractéristique augmente l'ajustement de niveau de +1 (ou de +2 s'il s'agit d'un affaiblissement temporaire de Constitution, mais seulement si vous n'avez pas déjà augmenté l'ajustement de niveau pour l'affaiblissement temporaire de caractéristique).

Enfin, plus la zone d'effet du souffle est grande, plus l'ajustement de niveau doit être élevé. Là encore, le fait de comparer la zone d'effet d'un souffle à celle d'un sort semblable permet de déterminer l'ampleur de l'ajustement de niveau. Généralement, lorsque la zone d'effet d'un souffle est égale à deux fois celle d'un sort comparable, ajoutez +1 à l'ajustement de niveau.

TABLE 2–7 : ARCHÉTYPES MONSTRUEUX INTERMÉDIAIRES

Monstre	Type	Dés de vie	Ajustement de niveau	NPE de départ	Points de compétence de la créature de base
Céleste*	Idem	Comme la créature de base	+2	Variable	Comme la créature de base
Demi-céleste**	Extérieur	Comme la créature de base	+4	Variable	(8 + mod. d'Int) x DV
Demi-dragon**	Dragon	Comme la créature de base	+2	Variable	(6 + mod. d'Int) x DV
Couleur du parent dragon (ajustement de niveau supplémentaire) :					
Blanc			+1	Variable	
Bleu			+1	Variable	
Noir			+1	Variable	
Rouge			+1	Variable	
Vert			+1	Variable	
Airain			+1	Variable	
Argent			+1	Variable	
Bronze			+1	Variable	
Cuivre			+1	Variable	
Or			+1	Variable	
Demi-fiélon	Extérieur**	Comme la créature de base	+4	Variable	(8 + mod. d'Int) / DV
Fiélon*	Idem	Comme la créature de base	+2	Variable	Comme la créature de base

* Les animaux dotés de cet archétype deviennent des créatures magiques ; les autres ne changent pas de type.
** Cet archétype change le type de la créature de base en type indiqué.

Réduction des dégâts. Ce pouvoir équivaut à un ajustement de niveau de +1 au moins. La réduction des dégâts efficace contre les armes dotées de propriétés magiques autres qu'un simple bonus d'altération équivaut à un ajustement de niveau de +2.

Guérison accélérée. La guérison accélérée permet au personnage de se soigner sans utiliser de sorts, de potions ou de charges d'objets magiques. Si le monstre soigne 3 points de vie au moins par round, la guérison accélérée équivaut à un ajustement de niveau de +1. Pour chaque tranche ou fraction de 3 points de vie supplémentaires, ajoutez +1 à l'ajustement de niveau. Ainsi, une créature dotée de guérison accélérée (10) présente un ajustement de niveau de +3 en raison de ce pouvoir.

Terreur. Ce pouvoir équivaut à un ajustement de niveau de +1.

Présence terrifiante. Ce pouvoir équivaut à un ajustement de niveau de +1.

Regard. Ce pouvoir équivaut à un ajustement de niveau de +1.

Régénération. Ce pouvoir équivaut à un ajustement de niveau de +2. Les personnages dotés de régénération sont quasi immortels. Avec un peu de temps, ils récupèrent de tous les types de dégâts (à l'exception de ceux auxquels ils sont vulnérables).

NOTES SPÉCIALES

Des clauses spéciales s'appliquent à la création des monstres bâtis selon les créatures de base de la Table 2–5. Pour plus d'informations, reportez-vous au paragraphe concerné ci-dessous.

Archétypes

La Table 2–6 dévoile les ajustements de niveau des monstres dotés d'un archétype selon les dés de vie de la créature de base. Avant qu'on y ajoute les niveaux de classe, les dés de vie de la créature de base permettent de déterminer les pouvoirs que le personnage monstrueux obtient de l'archétype.

Céleste et demi-céleste. Le MD peut parfaitement décider qu'un personnage renonçant à son alignement bon perd le bénéfice des pouvoirs surnaturels et magiques conférés par cet archétype.

Fiélon et demi-fiélon. Le MD peut parfaitement décider qu'un personnage renonçant à son alignement mauvais perd le bénéfice des pouvoirs surnaturels et magiques conférés par cet archétype.

Demi-dragon. L'ajustement de niveau du demi-dragon découle de la taille de la créature de base, puis est modifié en fonction du type de parent dragon. Déterminez la créature de base, le modificateur à l'ajustement de niveau de l'archétype selon les dés de vie de la créature de base, puis le modificateur à l'ajustement de niveau selon la couleur du parent dragon. Le total donne l'ajustement de niveau du personnage monstrueux demi-dragon.

Méphites et convocation

Tout méphite a le pouvoir de convoquer d'autres méphites. Cependant, les méphites ainsi convoqués disparaissent avant de pouvoir convoquer d'autres méphites à leur tour (la durée de la convocation est inférieure à 1 heure et un méphite convoqué doit attendre une heure avant de pouvoir utiliser son propre pouvoir).

Personnages dotés d'un archétype

Lorsque vous créez un personnage monstrueux exploitant un archétype, appliquez ce dernier à la créature de base, puis tirez-en le NPE de départ. Si la créature de base possède 1 DV (à l'instar des spécimens issus des races standard) ou moins, appliquez l'archétype comme si elle disposait de 1 niveau de classe. Le niveau de classe n'affecte pas le total de dés de vie quand on détermine les pouvoirs

ARCHÉTYPES ET CLASSES

Dans la plupart des cas, les archétypes n'ont pas d'effet sur les classes de personnage. Quand un monstre devient un mort-vivant, tous ses dés de vie sont des d12. Les dés de vie acquis via des niveaux de classe sont aussi des d12, quelle que soit la classe en question.

Ajout d'un archétype à un monstre doté d'une classe. Si l'archétype modifie le type de dés de vie, le changement affecte tous les dés de vie passés, en incluant ceux de classe. Les points de compétence ne sont pas affectés, sauf si l'archétype précise autre chose. Si l'archétype modifie les points de compétence, comme c'est le cas pour le demi-céleste, le changement s'applique aux points de compétence découlant des dés de vie de monstre, pas des classes.

Ajout d'une classe à un monstre doté d'un archétype. À l'exception des morts-vivants, comme précisé ci-dessus, conformez-vous aux règles d'ajouts de classe aux monstres présentées dans ce chapitre.

conférés par un archétype. En d'autres termes, un Gue1 elfe céleste a les mêmes pouvoirs d'archétype qu'un Gue5 elfe céleste.

Cependant, il existe une exception à la règle énoncée ci-dessus. Quand un archétype confère des pouvoirs magiques qui affichent un niveau de lanceur de sorts, ce dernier est égal à la somme des dés de vie et des niveaux de classe du personnage.

Certains archétypes modifient le type de dés de vie. Par exemple, les dés de vie de la créature de base d'un demi-dragon deviennent des d12. Pour connaître les liens qui existent entre les archétypes et les classes, reportez-vous à l'encart *Archétypes et classes*. Pour un monstre doté de 1 DV, ce changement n'a aucun sens, car son dé de vie racial se transformera certainement en dé de vie de classe.

Certains archétypes modifient le nombre de points de compétence disponibles pour la créature de base. Utilisez la valeur d'Intelligence standard de la créature de base (cf. le *Manuel des Monstres*), et non celle de votre personnage, pour calculer les nouveaux points de compétence disponibles.

Pour plus d'informations au sujet des archétypes, reportez-vous au Chapitre 10.

Incantations et monstres

Certains monstres disposent de pouvoirs magiques, auxquels est toujours assigné un niveau de lanceur de sorts. Quelque créatures, comme les driders, se comportent en lanceurs de sorts dont le niveau est égal à leurs dés de vie. Quand on ajoute des niveaux de lanceur de sorts à un tel monstre, ceux-ci se cumulent dans certains cas seulement.

Les familiers, destriers et autres compagnons spéciaux bénéficient de pouvoirs selon le niveau de leur maître dans une ou plusieurs classes précises. En ce qui concerne les familiers et destriers, le niveau de personnage, le NPE et le niveau de lanceur de sorts total n'ont aucun sens pour ce qui est des pouvoirs spéciaux gagnés par le maître ou le compagnon. Toutefois, les compagnons qui exploitent le bonus de base à l'attaque ou aux jets de sauvegarde du maître utilisent les valeurs cumulées de tous les niveaux de celui-ci (ce qui inclut les niveaux de classe et dés de vie de monstre).

Les monstres qui gagnent des niveaux de prêtre ont accès aux sorts de domaine conformément à leur niveau de prêtre.

Pour déterminer le niveau de lanceur de sorts, les sorts connus et les sorts quotidiens d'un monstre doté d'une classe de lanceur de sorts, faites la somme de son niveau de classe et de son niveau de lanceur de sorts de monstre (le cas échéant). Par exemple, un jeune dragon d'or lance ses sorts comme un ensorceleur de niveau 1. Il jette les sorts de prêtre de 1er niveau et les sorts issus des domaines du Bien, de la Chance et de la Loi comme s'il s'agissait de sorts de magie profane. Comme il s'agit d'un ensorceleur de niveau 1, il ne connaît que des sorts de niveau 0 et de 1er niveau. S'il prend des niveaux d'ensorceleur, il ajoute ceux-ci à son niveau de lanceur de sorts de monstre pour déterminer les sorts qu'il connaît et ceux qu'il est en mesure de jeter quotidiennement. Il bénéficie de sorts en bonus grâce à son Charisme, comme n'importe quel ensorceleur. En termes de pouvoirs gagnés, son familier ne bénéficie que de ses niveaux d'ensorceleur, mais ses dés de vie, points de vie, bonus de base à l'attaque et bonus de base aux jets de sauvegarde découlent tous du niveau de personnage du dragon.

Tout bon drider est un prêtre, ensorceleur ou magicien de niveau 6. Un personnage drider qui décide d'être un prêtre de niveau 6 ajoute donc les niveaux de prêtre supplémentaires à ces 6 premiers niveaux pour ce qui est de déterminer les sorts qu'il connaît et ceux qu'il est en mesure de jeter quotidiennement. Il bénéficie de sorts en bonus grâce à sa Sagesse et profite des sorts de domaine correspondant à ses niveaux de prêtre (ce qui inclut ceux qu'il a acquis en qualité de drider).

Une nixe possède deux pouvoirs magiques à deux niveaux de lanceur de sorts différents (*respiration aquatique* au niveau 6 d'ensorceleur et *charme-personne* au niveau 4 d'ensorceleur). Si un personnage nixe prend des niveaux d'ensorceleur, ceux-ci n'ont aucun effet sur ses pouvoirs magiques, qui eux-mêmes n'ont aucun effet sur les sorts connus, les sorts quotidien ou quelque familier.

L'ÉPREUVE DÉCISIVE : MONSTRES INTERMÉDIAIRES

Voyons voir ce qu'il en retourne de quelques monstres issus de la liste intermédiaire.

Pour illustrer ce processus, penchons-nous sur le calcul d'ajustement de niveau d'un troll (créature dotée de 6 DV) extrait du *Manuel des Monstres*. La table fournie ci-dessous donne l'ajustement de niveau pour chacune de ses aptitudes applicables.

Aptitude	Ajustement de niveau
Bonus d'armure naturelle	+1
Trois attaques naturelles	+1
Allonge de 3 mètres	+1
Éventration	+1
Odorat	+1
Régénération	+2
Ajustements aux valeurs de caractéristiques déséquilibrés (For +12, Dex +4, Con +6, Int –4, Sag –2, Cha –4)	+1 (ou +2)

Les trois attaques naturelles du troll lui confèrent un ajustement de niveau de +1, car il effectue une attaque de plus qu'un guerrier possédant autant de dés de vie. Cependant, aucune de ses attaques n'inflige de dégâts exceptionnels. L'attaque spéciale d'éventration équivaut à un ajustement de niveau de +1 car elle inflige davantage de dégâts qu'une épée à deux mains. Les valeurs de caractéristiques déséquilibrées correspondent à un ajustement de niveau de +1, voire +2, car il bénéficie d'un bonus de +12 en Force. Un ajustement de niveau de +7 semble donc raisonnable, ce qui lui offre un NPE de départ égal à 13. Mais si on lui ajoute un niveau de guerrier ou de barbare, puis qu'on le compare à un membre d'une race standard issu de l'une de ces deux classes, le personnage a de meilleurs dons, compétences, bonus de base à l'attaque et aptitudes de classe. Pour corriger le tir, jetons un œil aux pouvoirs du troll. À ce niveau de jeu, le bonus d'armure naturelle de +7 et le pouvoir d'odorat ne sont plus aussi importants qu'avant. Si on s'en débarrasse, cela nous donne un ajustement de niveau de +5. Bien qu'un guerrier ou barbare de niveau 12 issu d'une race standard semble plus puissant qu'un troll doté d'un niveau de classe (NPE 12), la régénération en fait un adversaire de taille qui ne permet pas de réduire davantage l'ajustement de niveau.

Prenons un deuxième exemple, un personnage nixe.

Aptitude	Ajustement de niveau
Vitesse de déplacement à la nage	+1 (ou +0 selon la campagne)
Respiration aquatique	+1 (ou +0 selon la campagne)
Charme-personne	+1
Résistance à la magie	+1
Ajustements aux valeurs de caractéristiques déséquilibrés (For –4, Dex +6, Int +2, Sag +2, Cha +8)	+1

La nixe débute le jeu avec une vitesse de déplacement (+1, ou +0 selon la campagne), *respiration aquatique*, *charme-personne*, une résistance à la magie et des valeurs de caractéristique déséquilibrées. Bien que *respiration aquatique* puisse être utile, ce pouvoir magique ne mérite pas automatiquement d'ajustement de niveau, comme dans le cas de la vitesse de déplacement à la nage. Si la campagne ne se déroule pas en grande partie sous les flots, ces deux pouvoirs n'engendrent pas d'ajustement de niveau. La nixe utilise ses pouvoirs magiques à un niveau plus élevé que ses dés de vie, mais ces niveaux de lanceur de sorts ne changent pas avec de nouveaux niveaux de classe. Le pouvoir de *charme-personne* équivaut donc à un ajustement de niveau de +1. La résistance à la magie de la nixe est un nombre fixe (qui n'augmente pas avec les niveaux de classe), aussi correspond-elle à un ajustement de niveau de +1. Si l'on y ajoute l'ajustement de niveau propre aux valeurs de caractéristiques déséquilibrées, cela nous donne un total de +3. Le NPE de départ de 4 semble juste, car la nixe use de *charme-personne*, son pouvoir le plus utile, comme un ensorceleur de niveau 4. Dans ce cas, la résistance à la magie, les deux pouvoirs magiques et les valeurs de caractéristiques supérieures à la moyenne compensent le faible nombre de points de vie du personnage.

Parmi les monstres intermédiaires, la créature la plus complexe est le demi-dragon. Pour estimer l'ajustement de niveau d'un tel personnage, appliquez-lui l'archétype d'une race standard. Par exemple, un personnage demi-orque/demi-dragon bénéficie d'un bonus de +10 en Force et de +2 en Constitution, ce qui déséquilibre bien évidemment ses valeurs de caractéristique. En outre, il dispose de la vision nocturne, de la vision dans le noir, est immunisé contre le *sommeil* et la paralysie, profite d'immunités supplémentaires selon sa couleur de dragon et bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +4. Ses dés de vie de monstre sont des d12, et comme il s'agit du premier dé de vie, le personnage en tire automatiquement 12 points de vie + modificateur de Constitution. Un personnage demi-dragon d'or obtient une attaque de souffle (cône de feu de 9 mètres, 6d8 points de dégâts). L'ajustement de niveau d'un tel personnage s'élève à +3. Bien que peu de gens acceptent de jouer un personnage doté d'un NPE 5 et de 2 dés de vie, ce souffle inflige 27 points de dégâts en moyenne, ce qui correspond environ à la *boule de feu* d'un magicien de niveau 8 (8d6 points de dégâts).

MONSTRES AVANCÉS

Les monstres avancés sont plus compliqués encore que les monstres intermédiaires. À l'instar de ces derniers, les monstres avancés affichent parfois un ajustement de niveau supérieur à leurs dés de vie et il est difficile de les interpréter convenablement. Reportez-vous à la Table 2–8 pour obtenir la liste complète des monstres avancés abordés au sein de cet ouvrage, et à la Table 2–9 pour les archétypes de cette ampleur.

Cette partie est fondée sur les règles présentées dans les sections précédentes, elle ne les remplace pas.

AJUSTEMENT DE NIVEAU

Les monstres de cette partie de l'ouvrage présentent des aptitudes supplémentaires, qui sont toutes accompagnées d'un ajustement de niveau.

Caractéristiques inexistantes. Il arrive que des créatures n'aient pas certaines caractéristiques, comme cela est expliqué dans l'introduction du *Manuel des Monstres*. Elles n'en restent pas moins jouables tant qu'elles satisfont aux conditions énoncées dans la partie *Choix de la créature de base*, au début du chapitre. La valeur d'une caractéristique inexistante n'est pas égale à 0. Votre personnage n'en dispose tout simplement pas. Par exemple, un personnage joueur vampire n'a pas de valeur de Constitution, ce qui lui confère un modificateur de Constitution de +0 (cf. *Caractéristiques inexistantes* dans l'introduction du *Manuel des Monstres*). Ainsi, un tel personnage ne compte que sur ses jets de dés pour déterminer ses points de vie. Tout test de compétence relevant de la Constitution, comme Concentration, exploite le modificateur de Charisme du personnage ou son modificateur de Constitution de +0 (choisissez le plus élevé des deux). Les créatures dénuées de valeur de Constitution n'effectuent généralement pas de jet de Vigueur, aussi les dons comme Vigueur surhumaine ne leur sont plus d'aucune utilité. Néanmoins, un personnage doté d'un tel don avant de devenir un mort-vivant (ou d'acquérir quelque autre caractéristique inexistante) ne saurait l'échanger contre un autre.

Type et sous-type. Les types créature artificielle, élémentaire et plante équivalent automatiquement à un ajustement de niveau de +1. Le type mort-vivant équivaut habituellement à un ajustement de niveau de +2. Le sous-type intangible équivaut à un ajustement de niveau de +3.

Absorption d'énergie. Cette attaque spéciale équivaut à un ajustement de niveau de +2.

Étreinte. Cette attaque spéciale équivaut à un ajustement de niveau de +1.

Facultés psioniques. Ce pouvoir équivaut à un ajustement de niveau de +2.

Rayon. Une attaque de ce type équivaut à un ajustement de niveau de +1.

Attaque sonique. Cette attaque spéciale équivaut à un ajustement de niveau de +2.

Engloutissement. Cette attaque spéciale équivaut à un ajustement de niveau de +2.

Piétinement. Cette attaque spéciale équivaut à un ajustement de niveau de +2.

Résistance au renvoi des morts-vivants. Une résistance au renvoi des morts-vivants de +5 ou moins ne vaut aucun ajustement de niveau. Une résistance au renvoi des morts-vivants de +6 ou plus équivaut à un ajustement de niveau de +1.

Souhait. La faculté d'accorder des souhaits (comme le sort du même nom) correspond à un ajustement de niveau de +3. Le MD a tout intérêt à prohiber les personnages monstrueux dotés de ce pouvoir. De même, il peut tout simplement les en défaire (et donc annuler l'ajustement de niveau de +3) avant de les inviter dans sa campagne.

NIVEAUX MAXIMUM

Certains monstres de cette partie disposent d'un ajustement de niveau très élevé. Les personnages monstrueux doivent débuter le jeu avec suffisamment de marge pour gagner cinq niveaux au moins, aussi vaut-il bien mieux que leur NPE de départ ne soit pas supérieur à 15 (bien que nous ayons inclus des créatures dotées d'un NPE de départ supérieur à 15 à des fins d'illustration). Appartenant à un groupe de niveau 15, le personnage dispose de cinq niveaux d'aventures avant de se reporter à d'autres règles, comme celles des *Campagnes Légendaires*. Si vous souhaitez participer à de très nombreuses aventures avec ce personnage, choisissez une créature de base qui lui confère un NPE plus faible. Le MD n'a pas les mêmes soucis avec ses PNJ, aussi peuvent-ils être de n'importe quel niveau.

TABLE 2–8 : RACES MONSTRUEUSES AVANCÉES

Monstre	Type	Dés de vie	Ajustement de niveau	NPE de départ	Points de compétence de la créature de base
Arachnéa	Créature magique	3	+4	7	(2 + mod. d'Int) x 6
Ath-atch	Aberration	14	+5	19	(2 + mod. d'Int) x 17
Barghest					
Barghest	Extérieur	6	+6	12	(8 + mod. d'Int) x 9
Barghest noble	Extérieur	9	+7	16	(8 + mod. d'Int) x 12
Blême	Mort-vivant	4	+3	7	(4 + mod. d'Int) x 7
Céleste					
Archon canin	Extérieur	6	+5	11	(8 + mod. d'Int) x 9
Avoral (guardinal)	Extérieur	7	+7	14	(8 + mod. d'Int) x 10
Ghaele (éladrin)	Extérieur	10	+10	20	(8 + mod. d'Int) x 13
Archon messager	Extérieur	12	+8	20	(8 + mod. d'Int) x 15
Déva astral	Extérieur	12	+8	20	(8 + mod. d'Int) x 15
Démon					
Dretch	Extérieur	2	+3	5	(8 + mod. d'Int) x 5
Quasit	Extérieur	3	+5	8	(8 + mod. d'Int) x 6
Succube	Extérieur	6	+6	12	(8 + mod. d'Int) x 9
Vrock	Extérieur	8	+8	16	(8 + mod. d'Int) x 11
Diable					
Diablotin	Extérieur	3	+4	7	(8 + mod. d'Int) x 6
Osyluth	Extérieur	5	+7	12	(8 + mod. d'Int) x 8
Kyton	Extérieur	8	+6	14	(8 + mod. d'Int) x 11
Barbazu	Extérieur	6	+6	12	(8 + mod. d'Int) x 9
Érinye	Extérieur	6	+7	13	(8 + mod. d'Int) x 9
Hamatula	Extérieur	9	+5	14	(8 + mod. d'Int) x 12
Doppelganger	Humanoïde monstrueux	4	+4	8	(2 + mod. d'Int) x 7
Drider	Aberration	6	+4	10	(2 + mod. d'Int) x 9
Élémentaire					
Air, taille P	Élémentaire	2	+4	6	(2 + mod. d'Int) x 5
Air, taille M	Élémentaire	4	+4	8	(2 + mod. d'Int) x 7
Air, taille G	Élémentaire	8	+6	14	(2 + mod. d'Int) x 11
Eau, taille P	Élémentaire	2	+4	6	(2 + mod. d'Int) x 5
Eau, taille M	Élémentaire	4	+4	8	(2 + mod. d'Int) x 7
Eau, taille G	Élémentaire	8	+5	13	(2 + mod. d'Int) x 11
Feu, taille P	Élémentaire	2	+4	6	(2 + mod. d'Int) x 5
Feu, taille M	Élémentaire	4	+4	8	(2 + mod. d'Int) x 7
Feu, taille G	Élémentaire	8	+6	14	(2 + mod. d'Int) x 11
Terre, taille P	Élémentaire	2	+4	6	(2 + mod. d'Int) x 5
Terre, taille M	Élémentaire	4	+4	8	(2 + mod. d'Int) x 7
Terre, taille G	Élémentaire	8	+5	13	(2 + mod. d'Int) x 11

NOTES SPÉCIALES

Des clauses spéciales s'appliquent à la création des monstres bâtis selon les créatures de base de la Table 2–8. Pour plus d'informations, reportez-vous au paragraphe concerné ci-dessous.

Créatures artificielles

En général, une créature artificielle n'a pas de valeur d'Intelligence, ce qui l'écarte des rangs des PJ. Reportez-vous aux sorts *éveil du golem* et *incarnation de créature artificielle* du Chapitre 6 pour conférer une valeur d'Intelligence à votre créature artificielle.

Démons, diables et convocation

Démons et diables sont capables de convoquer leurs semblables, voire des fiélons d'un autre type. Cependant, les créatures ainsi convoquées disparaissent avant de pouvoir convoquer d'autres fiélons à leur tour (la durée de la convocation est inférieure à 1 heure, et un tanar'ri ou baatezu convoqué doit attendre une heure avant de pouvoir utiliser son propre pouvoir). Le MD peut parfaitement décider que la convocation échoue quand le personnage est d'un alignement opposé à celui de la créature qu'il appelle (un démon bon ou loyal, ou un diable bon ou chaotique). Le MD peut également décréter que diables et démons ont le droit de ne pas répondre aux suppliques d'un PJ si celui-ci se livre à des activités qui ne conviennent pas à leur faction au sein de la guerre de Sang, ou qui ne font progresser en rien leurs desseins. Par exemple, un PJ tanar'ri loyal mauvais ne recevra sans doute aucune aide s'il convoque l'un de ses semblables pour envahir la forteresse d'un individu allié aux forces des Abysses.

Morts-vivants

Lorsqu'un prêtre essaye de renvoyer, d'intimider, de contrôler ou d'augmenter le moral d'un personnage mort-vivant, faites la somme des niveaux de classe, des dés de vie et de la résistance au renvoi des morts-vivants dudit personnage pour déterminer ses dés de vie effectifs face à la tentative.

Contrairement à leurs semblables inintelligents, les morts-vivants intelligents recouvrent naturellement leurs points de vie en se reposant.

Fantômes, liches et vampires

Comme il est particulièrement difficile de venir à bout de ces monstres, leur ajustement de niveau est quelque peu hasardeux. Le MD doit songer à l'espérance de vie de tels personnages avant d'autoriser leur présence au sein de la campagne.

Table 2–8 : races monstrueuses avancées

Monstre	Type	Dés de vie	Ajustement de niveau	NPE de départ	Points de compétence de la créature de base
Ettercap	Aberration	5	+4	9	(2 + mod. d'Int) x 8
Flagelleur mental	Aberration	8	+7	15	(2 + mod. d'Int) x 11
Fumigon	Élémentaire	7	+5	12	(2 + mod. d'Int) x 10
Géant					
Pierres	Géant	14	+4	18	(2 + mod. d'Int) x 17
Pierres (ancien)	Géant	14	+6	20	(2 + mod. d'Int) x 17
Givre	Géant	14	+4	18	(2 + mod. d'Int) x 17
Feu	Géant	15	+4	19	(2 + mod. d'Int) x 18
Génie					
Djinn	Extérieur	7	+6	13	(8 + mod. d'Int) x 10
Djinn noble	Extérieur	10	+10	20	(8 + mod. d'Int) x 13
Éfrit	Extérieur	10	+9	19	(8 + mod. d'Int) x 13
Jann	Extérieur	6	+5	11	(8 + mod. d'Int) x 9
Golem					
Chair	Créature artificielle	9	+6	15	(2 + mod. d'Int) x 12
Argile	Créature artificielle	11	+8	19	(2 + mod. d'Int) x 14
Pierre	Créature artificielle	14	+6	20	(2 + mod. d'Int) x 17
Goule	Mort-vivant	2	+3	5	(4 + mod. d'Int) x 5
Griffon	Créature magique	7	+3	10	(2 + mod. d'Int) x 14
Guenaude					
Annis	Humanoïde monstrueux	7	+5	12	(2 + mod. d'Int) x 10
Guenaude verte	Humanoïde monstrueux	9	+5	14	(2 + mod. d'Int) x 12
Harpie	Humanoïde monstrueux	7	+3	10	(2 + mod. d'Int) x 10
Homoncule	Humanoïde	2	+3	5	(2 + mod. d'Int) x 5
Lilende	Extérieur	7	+6	13	(8 + mod. d'Int) x 10
Magmatique	Élémentaire	2	+4	6	(2 + mod. d'Int) x 5
Momie	Mort-vivant	8	+5	13	(4 + mod. d'Int) x 11
Ombre	Mort-vivant	3	+7	10	(4 + mod. d'Int) x 6
Ombre des roches	Aberration	8	+6	14	(2 + mod. d'Int) x 11
Plasme	Aberration (métamorphe)	5	+7	12	(2 + mod. d'Int) x 8
Rakshasa	Extérieur	7	+7	14	(8 + mod. d'Int) x 10
Ravageur gris	Créature magique	10	+5	15	(2 + mod. d'Int) x 13
Sylvanien	Plante	7	+5	12	(2 + mod. d'Int) x 10
Tertre errant	Plante	8	+6	14	(2 + mod. d'Int) x 11
Yuan-ti					
Sang-pur	Humanoïde monstrueux	6	+5	11	(2 + mod. d'Int) x 9
Sang-mêlé	Humanoïde monstrueux	7	+5	12	(2 + mod. d'Int) x 10
Abomination	Humanoïde monstrueux	9	+7	16	(2 + mod. d'Int) x 12

L'épreuve décisive : monstres avancés

Poursuivons notre série d'exemples avec un monstre issu de la Table 2–8. On y remarque que nombre de créatures de base affichent un ajustement de niveau supérieur à leurs dés de vie. Par exemple, l'homoncule n'a que 2 dés de vie, mais il présente un ajustement de niveau de +3.

Pour illustrer ce processus, penchons-nous sur le cas d'un ancien géant des pierres (une créature possédant 14 DV) extrait du *Manuel des Monstres*. La table fournie ci-dessous donne l'ajustement de niveau pour chacune de ses aptitudes applicables.

Aptitude	Ajustement de niveau
Bonus d'armure naturelle	+1
Très grandes armes	+1
Jet de rochers	+1
Allonge de 3 mètres	+1
Pouvoirs magiques	+1
Ajustements aux valeurs de caractéristiques déséquilibrés (For +16, Dex +4, Con +8, Cha +4)	+2

Le jet de rochers de l'ancien géant des pierres offre un meilleur facteur de portée que les armes du *Manuel des Joueurs*, aussi vaut-il un ajustement de niveau de +1. Les aptitudes

Table 2–9 : archétypes monstrueux avancés

Archétype	Type	Dés de vie	Ajustement de niveau	NPE de départ	Points de compétence de la créature de base
Fantôme	Mort-vivant*	Comme la créature de base	+5	Variable	Comme la créature de base
Liche	Mort-vivant*	Comme la créature de base	+4	Variable	Comme la créature de base
Lycanthrope	Humanoïde (métamorphe)	Comme la créature de base	+3	Variable	Comme la créature de base
Vampire	Mort-vivant*	Comme la créature de base	+5	Variable	Comme la créature de base

* Ces archétypes transforment tous les dés de vie précédemment acquis en d12, quels que soient le type et la classe du monstre. En outre, les niveaux de classe offrent des d12, pas les dés de vie de classe habituels.

TABLE 2–10 : DRAGONS

Monstre	Âge	Taille	Dés de vie	Ajustement de niveau	NPE de départ	Points de compétence de la créature de base
Blanc	Dragonnet	TP	3	+2	5	(6 + mod. d'Int) x 6
	Très jeune	P	6	+3	9	(6 + mod. d'Int) x 9
	Jeune	M	9	+3	12	(6 + mod. d'Int) x 12
	Adolescent	M	12	+5	17	(6 + mod. d'Int) x 15
Bleu	Dragonnet	P	6	+4	10	(6 + mod. d'Int) x 9
	Très jeune	M	9	+4	13	(6 + mod. d'Int) x 12
	Jeune	M	12	+5	17	(6 + mod. d'Int) x 15
Noir	Dragonnet	TP	4	+3	7	(6 + mod. d'Int) x 7
	Très jeune	P	7	+3	10	(6 + mod. d'Int) x 10
	Jeune	M	10	+3	13	(6 + mod. d'Int) x 13
	Adolescent	M	13	+4	17	(6 + mod. d'Int) x 17
Rouge	Dragonnet	M	7	+4	11	(6 + mod. d'Int) x 10
	Très jeune	G	10	+5	15	(6 + mod. d'Int) x 13
	Jeune	G	13	+6	19	(6 + mod. d'Int) x 16
Vert	Dragonnet	P	5	+5	10	(6 + mod. d'Int) x 8
	Très jeune	M	8	+5	13	(6 + mod. d'Int) x 11
	Jeune	M	11	+5	16	(6 + mod. d'Int) x 14
	Adolescent	G	14	+6	20	(6 + mod. d'Int) x 17
Airain	Dragonnet	TP	4	+2	6	(6 + mod. d'Int) x 7
	Très jeune	P	7	+3	10	(6 + mod. d'Int) x 10
	Jeune	M	10	+4	14	(6 + mod. d'Int) x 13
	Adolescent	M	13	+4	17	(6 + mod. d'Int) x 16
Argent	Dragonnet	P	7	+4	11	(6 + mod. d'Int) x 10
	Très jeune	M	10	+4	14	(6 + mod. d'Int) x 13
	Jeune	M	13	+5	18	(6 + mod. d'Int) x 16
Bronze	Dragonnet	P	6	+4	10	(6 + mod. d'Int) x 9
	Très jeune	M	9	+4	13	(6 + mod. d'Int) x 12
	Jeune	M	12	+6	18	(6 + mod. d'Int) x 15
Cuivre	Dragonnet	TP	5	+2	7	(6 + mod. d'Int) x 8
	Très jeune	P	8	+3	11	(6 + mod. d'Int) x 11
	Jeune	M	11	+4	15	(6 + mod. d'Int) x 14
	Adolescent	M	14	+4	18	(6 + mod. d'Int) x 17
Or	Dragonnet	M	8	+4	12	(6 + mod. d'Int) x 11
	Très jeune	G	11	+5	16	(6 + mod. d'Int) x 14
	Jeune	G	14	+6	20	(6 + mod. d'Int) x 17

précisées dans la table ci-dessus représentent un ajustement de niveau de +6, ce qui pousse son NPE à 20 sans le moindre niveau de classe. Si on lui remet les objets magiques correspondant à un personnage de niveau 20, l'ancien géant des pierres est prêt à se joindre à un groupe d'aventuriers de ce niveau.

DRAGONS

En raison de la variété de spécimens existant parmi cette race, ces créatures disposent de différents ajustements de niveau (cf. la Table 2–10). Malgré cela, il n'est pas plus difficile de les inclure dans vos parties que les monstres de la Table 2–8.

MONSTRES DIFFICILES

Les créatures qui ne figurent pas sur l'une des tables de ce chapitre tombent dans cette catégorie. Elles offrent au MD et aux joueurs les pires difficultés du monde quand il s'agit d'en faire des personnages. Bien qu'il soit divertissant d'interpréter un tel personnage lors d'une unique session de jeu, et même si certains aimeront surmonter les handicaps qu'il peut offrir, ce type de monstre a tendance à ralentir le jeu et à n'engendrer que frustrations.

Un monstre difficile présente au moins l'un des inconvénients suivants.

PERSONNAGES ÉVEILLÉS

Éveil est un sort de druide de 5ᵉ niveau qui confère à un arbre ou à un animal une intelligence humaine. Les animaux et arbres *éveillés* considèrent le lanceur de sorts comme leur ami, mais ils ne partagent avec lui ni lien particulier ni empathie. Une créature *éveillée* parle l'une des langues connues du lanceur de sorts, plus une langue par point de bonus d'Intelligence du lanceur de sorts (le cas échéant).

Une plante *éveillée* dispose de valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme de 3d6 (calculez-les normalement, en jetant 4d6 et en écartant le dé le moins favorable). Un animal *éveillé* dispose d'une valeur d'Intelligence de 3d6 (calculez-la normalement, en jetant 4d6 et en écartant le dé le moins favorable), +1d3 en Charisme et +2 DV.

Dénué de vie. Les créatures artificielles et les morts-vivants inintelligents ne disposent normalement pas de facultés de guérison naturelle. Une créature artificielle est anéantie quand elle tombe à 0 point de vie. Un mort-vivant peut être renvoyé, détruit, intimidé ou contrôlé. En général, les créatures vivantes constituent de meilleurs PJ que les personnages morts-vivants.

Dénué d'autonomie. De nombreux genres de monstre sont au services des créatures qui les ont construits. Rejetons vampiriques, ombres et zombis créés par les mohrgs entrent dans cette catégorie. Contrairement à un contrat ou à un serment d'allégeance, ce type de lien offre au maître un contrôle total des activités de son rejeton. Cela peut faire du maître un personnage intéressant, mais cela est beaucoup moins divertissant lorsque le PJ est le rejeton.

Dénué d'intelligence. Les joueurs désireux d'interpréter une créature artificielle, un mort-vivant, un animal ou une plante sont confrontés à ce problème. L'animal et la plante peuvent compenser ce handicap grâce au sort *éveil* (cf. l'encart *Personnages éveillés*). Les sorts *éveil du golem* et *éveil de morts-vivants*, décrits dans le présent ouvrage, fonctionnent sur le même principe pour les créatures de ces types. De son côté, le sort *incarnation de créature artificielle* propose aux créatures artificielles une solution visant à bénéficier de valeurs d'Intelligence et d'autres caractéristiques. Une créature peut également compenser son manque d'Intelligence via un objet magique augmentant cette caractéristique, comme un *bandeau d'Intelligence*. Les objets qui augmentent l'Intelligence sur une base temporaire (comme une *potion d'Intelligence*) ne permettent pas de venir à bout de cet obstacle.

Lorsque l'Intelligence d'un animal acquiert une valeur permanente supérieure à 3, il devient une créature magique. Dans ce cas, il n'est plus vulnérable aux sorts et effets qui affectaient son type précédent, mais ses dés de vie, taille, bonus de base à l'attaque, bonus de base aux jets de sauvegarde et autres traits ne changent pas.

Le MD a le droit d'autoriser les animaux et plantes *éveillés* en qualité de personnages, mais nous invitons les joueurs à reporter leur choix sur les animaux anthropomorphiques de l'Appendice 3.

Dénué d'anatomie. Les créatures figurant dans cette catégorie n'ont pas de pouces ou, à l'instar du tyrannœil, n'ont pas de membres du tout. Même si de telles créatures ont la possibilité de porter et d'utiliser des objets magiques (par exemple, un loup a le droit de porter un anneau magique à l'oreille), elles sont incapables de manier autant d'armes et d'outils que les aventuriers classiques. En outre, le MD en aura rapidement assez de tout le temps demander : « Comment fais-tu pour porter ça ? ».

Dénué de forme de communication. Personne ne souhaite se joindre à une table de jeu en se collant une bande de papier adhésif sur la bouche pour ne communiquer que par gestes. C'est cependant ce qui arrive quand on joue un personnage privé de parole ou qui ne connaît pas la langue des autres PJ, et qui n'est pas télépathe. Le MD pourra parfaitement partir du principe que le joueur n'a pas le droit de prendre la parole au cours de la séance de jeu. Le griffon est une créature magique puissante et intelligente, mais il n'est pas doué de parole. Ceux qui sont intéressés ont tout intérêt à garder ce détail à l'esprit.

EXEMPLE DE CRÉATION D'UN PERSONNAGE MONSTRUEUX

Examinons le cas de Pierre qui se joint à un groupe de joueurs qui disposent de personnages de niveau 5. Son MD l'autorise à créer un personnage gobelours (NPE de départ égal à 4) du nom de Gnarsht Œil-Rouge. Se conformant au résumé de la création de personnage (cf. le Chapitre 1), il décide de déterminer les valeurs de caractéristique de Gnarsht. Le MD réserve les valeurs de caractéristique d'élite à ses PNJ et Pierre est certain d'obtenir des scores meilleurs que les 11, 10, 11, 10, 10 et 11 d'un gobelours standard. Il lance 4d6 et ignore le chiffre le plus faible pour chaque valeur. Il obtient 15, 14, 13, 12, 10 et 8. Le *Manuel des Monstres* et de rapides calculs précisent à Pierre que Gnarsht présente les modificateurs de caractéristique suivants : Force +4, Dextérité +2, Constitution +2 et Charisme –2.

L'étape suivante consiste à choisir une classe. Pierre estime que Gnarsht fera un bon barbare. Le fait d'ajouter ce niveau de classe de barbare au NPE de départ de 4 confère à Gnarsht un NPE de 5, ce qui fait de lui l'équivalent d'un personnage de niveau 5.

SOUS LES FLOTS

Nombre d'aventures se déroulent non loin d'étendues d'eau suffisamment vastes pour submerger les personnages. Ce guide permet aux joueurs de créer des personnages aquatiques qui se sentent davantage à leur aise dans l'eau que des PJ aidés de sorts et d'objets magiques. Il faut tenir compte de plusieurs points quand on entreprend des aventures sous-marines. Certains s'attachent aux créatures aquatiques, et d'autres aux créatures terrestres ou aériennes.

Retenir son souffle et noyade. Reportez-vous aux règles consacrées à la noyade, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

Dangers généraux. Reportez-vous à la partie Dangers dus à l'eau du Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

Déplacement. Quand elles pataugent dans l'eau ou évoluent sous l'eau, les créatures se déplacent à la moitié de leur vitesse de déplacement, ou à leur vitesse de déplacement à la nage (le cas échéant). Les créatures bénéficiant de *liberté de mouvement* évoluent à leur vitesse de déplacement normal.

Combat. Les créatures dénuées de vitesse de déplacement à la nage (ou qui ne bénéficient pas de quelque effet de *liberté de mouvement*) subissent un malus de –2 aux jets d'attaque et de dégâts quand elles se trouvent sous les flots. Les armes tranchantes et contondantes, les griffes et les attaques de queue infligent des dégâts réduits de moitié (après avoir appliqué le malus de –2, divisez le reste par deux, puis arrondissez à l'entier inférieur), pour 1 point minimum. Le sort *liberté de mouvement* annule ce malus. Même les créatures dotées d'une vitesse de déplacement à la nage infligent des dégâts réduits de moitié à l'aide de telles armes (mais pas quand elles utilisent leurs griffes ou une attaque de queue), sauf si elles bénéficient d'un effet de liberté de mouvement.

Feu. Les attaques de feu sont inefficaces sous l'eau, sauf indication contraire.

Incantation. Une composante verbale est une incantation parlée. Pour satisfaire aux conditions de la composante verbale, le lanceur de sorts doit être en mesure de parler d'une voix claire et intelligible. Les personnages qui ne respirent pas sous l'eau sont incapables de lancer des sorts à composante verbale, sauf si leur tête est entourée d'une bulle d'air. Le Chapitre 6 abrite une liste de sorts dénués de composante verbale.

Il répartit alors les valeurs de caractéristique comme suit : Force 15 (valeur finale 19), Dextérité 10 (valeur finale 12), Constitution 14 (valeur finale 16), Intelligence 13, Sagesse 8 et Charisme 12 (valeur finale 10). Ensuite, Pierre se reporte à la Table 2–5. Faisant la somme des DV (3) de Gnarsht et de son niveau de classe de barbare (1), il constate que son personnage est de niveau 4. Gnarsht a donc le droit d'effectuer une augmentation de caractéristique. Il choisit de l'investir dans la Force, ce qui fait grimper celle-ci à 20.

Pierre décide d'attendre avant d'acheter l'équipement de son personnage. Il note que la vitesse de déplacement de Gnarsht est de 12 mètres (9 mètres parce que c'est un gobelours, plus 3 mètres pour le déplacement accéléré de barbare). Gnarsht conserve sa vision dans le noir sur 18 mètres de gobelours.

Grâce à son bonus d'Intelligence, Gnarsht commence avec 9 points de compétence au titre de gobelours. Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux. Comme précisé dans le *Manuel des Monstres*, les compétences de classe du gobelours sont : Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade et Perception auditive. Pierre décide d'utiliser les points de compétence de gobelours de Gnarsht comme suit : degré de maîtrise de 3 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 3 en Discrétion et degré de maîtrise de 3 en Escalade. En qualité de barbare de niveau 1, Gnarsht bénéficie de 5 points de compétence (4 + modificateur d'Int). Pierre les utilise comme suit : degré de maîtrise de 3 en Intimidation et degré de maîtrise de 2 en Saut. Comme les gobelours sont des créatures de taille M, Gnarsht ne se soucie pas des modificateurs de taille au regard de ses compétences.



Pierre décide de conserver un des dons standard de gobelours, Vigilance, pour ne pas être surpris. Son second don sera Volonté de fer.

Avant d'aller plus loin, Pierre se reporte à la Table 2–24 du *Guide du Maître* et découvre que Gnarsht, personnage doté d'un NPE 5, commence avec 9 000 po d'équipement. Il investit 5 100 po dans une *chemise de mailles en mithral* +2 et 2 350 po dans une *épée à deux mains* +1. Il s'offre une *cape de résistance* +1 et les 550 po restantes sont consacrées à son équipement d'aventurier et à ses économies.

Pierre remarque que les Réflexes constituent les jets de sauvegarde favorables d'un gobelours, ce qui, rapport à ses dés de vie de monstre, confère à Gnarsht les jets de sauvegarde de base suivants : Réf +3, Vig +1, Vol +1. En qualité de barbare, il bénéficie d'un +2 supplémentaire aux jets de Vigueur. Ensuite, Pierre applique les modificateurs découlant des caractéristiques de son personnage, la Volonté de fer et le bonus de +1 dû à la *cape de résistance* +1, ce qui donne : Réf +5, Vig +7, Vol +3.

Pour déterminer sa classe d'armure, Gnarsht conserve son bonus d'armure naturelle de +3 de gobelours. Il bénéficie également d'un bonus à la CA de +1 en raison de sa valeur de Dextérité et d'un bonus de +2 grâce à sa *chemise de mailles en mithral*, ce qui lui offre une CA totale de 20. Grâce à sa Dextérité, le modificateur d'initiative de Gnarsht est égal à +1.

Le bonus de base à l'attaque de Gnarsht est de +2 parce qu'il s'agit d'un humanoïde doté de 3 DV, et de +1 parce qu'il dispose d'un niveau de barbare. Un barbare de niveau 5 afficherait un meilleur bonus de base à l'attaque, mais le résultat n'est guère différent d'un barbare doté de niveaux dans une autre classe.

Pierre sait pertinemment qu'il conserve les 3d8 DV du gobelours, mais grâce à l'augmentation de Constitution, Gnarsht bénéficie de +3 points de vie par dé de vie. Cela lui confère 3d8+9 points de vie en qualité de gobelours, plus 1d12+3 pour son niveau de barbare. Pierre choisit d'effectuer quelques jets de dés plutôt que de prendre les points de vie moyen d'un gobelours. Il prend le résultat maximal du premier dé de vie, puis tire un 2 et un 3, ce qui donne à Gnarsht 13 + 9 points de vie en qualité de gobelours. Pierre obtient ensuite un 6 sur le jet du d12 de barbare, et Gnarsht obtient ainsi 9 points de vie de plus. Il dispose donc de 31 points de vie au total.

Voici à quoi ressemble le personnage de Pierre au final.

Gnarsht. Gobelours, mâle, Barb1 ; NPE 5 ; humanoïde (gobelinoïde) de taille M ; DV 3d8+9 plus 1d12+3 ; pv 31 ; Init +1 ; VD 12 m ; CA 20 (contact 11, pris au dépourvu 19) ; Att +9 corps à corps (2d6+8/19–20, *épée à deux mains* +1) ; Part vision dans le noir (18 m), déplacement accéléré, rage de berserker (1 fois/jour) ; AL CN ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +3 ; For 20, Dex 12, Con 16, Int 13, Sag 8, Cha 10.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +8, Détection +1, Discrétion +4, Escalade +7, Intimidation +3, Perception auditive +1, Saut +7 ; Vigilance, Volonté de fer.

Rage de berserker. Une fois par jour, Gnarsht peut être pris de rage pendant 8 rounds maximum. Voici les modifications qu'il est alors nécessaire d'apporter à ses caractéristiques : pv 39 ; CA 18 (contact 9, pris au dépourvu 17) ; Att +11 corps à corps (2d6+11/19–20, *épée à deux mains* +1) ; JS Vig +9, Vol +3 ; For 24, Con 20 ; Escalade +10, Saut +9. Une fois sa rage terminée, Gnarsht est fatigué (Force –2, Dextérité –2, ne peut charger ou courir) pour la durée de la rencontre.



Ce chapitre offre les règles visant à considérer les genres de monstre comme des classes de personnage. Si vous désirez interpréter un monstre parce que vous le trouvez cool, les pages qui suivent vous permettront de le rendre plus intéressant encore sans vous contenter de lui ajouter quelques niveaux de classe.

Il s'agit d'une alternative au système d'évolution des créatures présenté dans le *Manuel des Monstres*. Bien que le MD puisse faire évoluer un monstre en exploitant le système actuel, cette méthode nouvelle permet aux joueurs de se servir de la Table 2–5 pour l'appliquer à leurs personnages monstrueux, de manière à ce que le DD du jet de sauvegarde de leurs pouvoirs évolue avec le niveau de monstre. Les MD les plus ingénieux peuvent aussi employer cette méthode pour affaiblir certains monstres et en créer des versions dotées d'un FP inférieur. Par exemple, le MD peut se reporter à la classe de monstre de minotaure pour ramener une telle créature au niveau 1 (1 DV), ce qui en fait un défi raisonnable pour des personnages de même niveau.

Plutôt que de retravailler toutes les créatures du *Manuel des Monstres* susceptibles de constituer de parfaits personnages, ce chapitre présente un exemple illustrant cette technique. Des dizaines d'autres apparaissent dans l'Appendice 1. Chaque exemple aborde les raisons expliquant l'évolution du monstre. Ensemble, MD et joueurs peuvent employer ces règles pour développer d'autres genres de monstre en qualité de classes.

CLASSES MONSTRUEUSES ET AJUSTEMENTS DE NIVEAU

L'ajustement de niveau est important dans la détermination du NPE de départ de la créature de base (cf. *Structure des classes monstrueuses*, ci-dessous). En effet, le NPE de départ fixe le nombre de niveaux sur lesquels le monstre se développe. Contrairement aux autres classes, une classe monstrueuse présente un nombre de niveaux maximal égal au NPE de départ de la créature. Par exemple, le NPE de départ d'un minotaure est égal à 8, aussi la classe monstrueuse de minotaure affiche-t-elle huit niveaux.

Lorsque vous utilisez ces règles pour créer un personnage doté de niveaux de classe monstrueuse, vous pouvez ignorer l'ajustement de niveau. Celui-ci est alors remplacé par le niveau de classe monstrueuse de votre personnage.

CHOIX DE LA CLASSE MONSTRUEUSE

Pour prendre un niveau de classe monstrueuse, il faut appartenir au bon type de créature. Un flagelleur mental est incapable de se multiclasser en minotaure, et un humain ne peut pas prendre de niveaux de déva astral.



STRUCTURE DES CLASSES MONSTRUEUSES

Une classe monstrueuse présente un nombre de niveaux maximal égal au NPE de départ de la créature. Au niveau le plus élevé de chaque classe, votre personnage aura accès à tous les pouvoirs et aptitudes de la créature de base telle qu'elle est décrite dans le *Manuel des Monstres*.

Contrairement aux races standard tirées du *Manuel des Joueurs*, les classes monstrueuses affichent des caractéristiques raciales, mais également des caractéristiques de personnage. Les caractéristiques raciales n'apparaissent pas dans la table consacrée à chaque classe. Elles figurent avant la partie *Caractéristiques de la classe* de chaque monstre. Déterminez les valeurs de caractéristique du personnage monstrueux comme vous le feriez pour un PJ issu d'une race standard, puis appliquez les modificateurs raciaux en vous reportant aux caractéristiques raciales de la classe en question. La plupart des personnages monstrueux ne débutent pas le jeu avec l'ensemble des ajustements aux valeurs de caractéristique d'une créature du même genre issue du *Manuel des Monstres*. Ils bénéficient d'augmentations aux valeurs de caractéristique au fil de leur progression en niveaux, comme n'importe quel personnage issu d'une classe standard.

La description d'une classe monstrueuse ne reprend pas le type ou sous-type de la créature de base. Le personnage monstrueux subit les avantages et inconvénients de son type ou sous-type dès le niveau 1. Il conserve les sous-types d'alignement de la créature de base, même s'il est d'un autre alignement (cf. *Rituel d'alignement*, dans le Chapitre 11 pour concilier sous-type et alignement). Pour ce qui est des sorts et effets, le personnage monstrueux utilise son alignement ou son sous-type (retenez celui qui produit le pire résultat). Par exemple, un succube loyal bon reste vulnérable au *châtiment sacré* parce qu'il présente les sous-types du Chaos et du Mal.

Les pouvoirs de classe monstrueuse qui sont le reflet de pouvoirs décrits dans le *Manuel des Monstres* ne sont pas repris ici, mais ils figurent tout de même sur la table réservée à chaque classe. Pour plus d'informations sur ces pouvoirs, reportez-vous au *Manuel des Monstres*.

Quand une description de classe monstrueuse parle de « niveau », cela signifie « niveau de classe monstrueuse ». Les niveaux et dés de vie de classe monstrueuse altèrent les pouvoirs spéciaux. Pour plus d'informations, reportez-vous à *Aptitudes des monstres*, dans le Chapitre 2.

TAILLE ET VITESSE DE DÉPLACEMENT

Un personnage monstrueux commence toujours affublé d'une taille M au mieux. Les créatures de taille G ou plus décrites dans le *Manuel des Monstres* grandissent sur plusieurs niveaux. Reportez-vous au *Manuel des Monstres* et au *Manuel des*

Joueurs pour plus d'informations quand aux effets du changement de taille sur la classe d'armure, le bonus d'attaque, les tests de Discrétion, les tests de lutte, etc. Lorsque la taille de votre personnage change, ne modifiez ni son bonus d'armure naturelle ni ses valeurs de caractéristique. Ces changements sont intégrés dans la progression de chaque classe.

En gagnant des niveaux, certaines créatures se montrent plus rapides. Cette vitesse de déplacement apparaît sur la table de la classe monstrueuse et remplace la vitesse de déplacement terrestre originelle de la créature.

POINTS DE COMPÉTENCE

Les classes monstrueuses confèrent des points de compétence sur le même principe que les classes standard. Les points de compétence du niveau 1 du monstre sont multipliés par 4, comme dans le cas des classes standard. La Table 2–1 dévoile le nombre de points de compétence avec lequel un monstre débute le jeu, ce qui tient compte de son modificateur d'Intelligence et de son type. Les tables de l'Appendice 1 précisent le nombre de points de compétence qu'acquiert le monstre alors qu'il progresse en niveaux. Les compétences de la créature de base livrées dans le *Manuel des Monstres* sont des compétences de classe.

FACTEUR DE PUISSANCE

Chaque table de classe monstrueuse renferme une colonne réservée au FP (facteur de puissance). Cette information ne s'adresse pas aux joueurs et PJ. Elle offre simplement un coup de main aux MD qui souhaitent ajuster le FP d'une créature en l'affaiblissant.

ATTAQUES NATURELLES

De nombreux monstres disposent d'attaques naturelles. Les membres de la classe monstrueuse correspondante sont toujours formés au maniement de leurs armes naturelles. Le fait d'utiliser une attaque naturelle ne suscite pas d'attaque d'opportunité, sauf si la description de la classe en précise autrement. Un monstre ne dispose pas d'attaques itératives (attaques multiples portées avec la même arme contre un malus cumulatif de –5, comme le permet une arme manufacturée) s'il porte une attaque à outrance à l'aide d'armes naturelles, même s'il n'use pas de son attaque principale pendant un round donné. Le don Attaques multiples décrit dans le *Manuel des Monstres* est susceptible de réduire le malus des attaques secondaires à –2.

MONSTRES À 1 DV OU MOINS

Il arrive qu'un monstre parvienne au bout de sa progression de classe sans avoir atteint 1 dé de vie. Par exemple, le grig ne possède qu'une fraction de dé de vie à son plein potentiel. Quand une telle créature prend son premier niveau de classe hors de sa classe monstrueuse, ne lancez pas le dé de vie de classe pour déterminer le gain de points de vie. À la place, retenez le résultat possible maximal pour les dés de vie de cette classe.

CLASSES MONSTRUEUSES ET MULTICLASSAGE

Un personnage monstrueux utilisant ces règles ne saurait se multiclasser tant qu'il n'est pas arrivé au bout de sa classe monstrueuse. Cette règle évite que les personnages bénéficient d'un type de monstre avant de repasser à une classe standard.

Une classe monstrueuse impose un malus en points d'expérience pour ce qui est du multiclassage, exactement comme le font les autres classes (et selon la classe de prédilection de la créature ou race). Pour ce qui est de déterminer si le personnage subit un malus en points d'expérience, considérez la classe monstrueuse comme une classe de personnage. Pour plus d'informations, reportez-vous aux exemples de classes de l'Appendice 1.

CLASSES MONSTRUEUSES ET AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU

Un personnage progressant dans une classe monstrueuse bénéficie de dons et d'augmentations de caractéristique conformément à la Table 2–5. Cette table fixe également les limites de leur degré de maîtrise en termes de compétences de classe et d'autres classes. La description de chaque classe monstrueuse précise le moment où le personnage profite de nouveaux dons et augmentations de valeurs de caractéristique.

PRÉSENTATION DES TABLES DE CLASSE

Les deux paragraphes suivants vous aideront à saisir les informations qui apparaissent sur une table de classe monstrueuse.

Augmentation de valeur de caractéristique. À divers niveaux, un personnage progressant dans une classe monstrueuse bénéficie d'augmentations de caractéristique. La table précise alors le changement de valeur de caractéristique à effectuer. Par exemple, le minotaure bénéficie d'un bonus de Force de +2 aux niveaux 2, 4 et 6. Cela signifie que vous devez augmenter sa Force de +2 au niveau 2, de +2 au niveau 4 et de +2 au niveau 6 (pour un total de 6 points de plus que la valeur de base correspondant au niveau 1).

Bonus d'armure naturelle. À divers niveaux, les représentants de certaines classes monstrueuses bénéficient de bonus d'armure naturelle. La table précise alors le bonus d'armure naturelle total dont jouit la créature. Contrairement aux augmentations de valeurs de caractéristique, ne faites pas la somme de tous ces bonus.

EXEMPLE DE PERSONNAGE MONSTRUEUX : LE MINOTAURE

Le minotaure est l'un des humanoïdes monstrueux les plus forts et les plus combatifs. Doté de puissantes cornes et formé au maniement des armes, le minotaure constitue un adversaire de taille pour les héros en quête d'exploration. Désormais, la classe de minotaure permet aux joueurs d'interpréter cet adversaire féroce et rusé.

Pour créer la classe monstrueuse de minotaure, il faut prendre en considération chacun des paramètres qui font de cette créature un redoutable adversaire : sa Force, sa taille, son armure naturelle et ses attaques naturelles. Ensuite, répartissez ces avantages sur différents niveaux jusqu'à atteindre le NPE final d'un minotaure qui est égal à 8 (ce qui inclut l'ajustement de niveau de +2). Un minotaure de niveau 1 a donc une fraction de sa Force finale, mais il subit des malus en Intelligence et en Charisme. Il dispose également d'une attaque naturelle, du pouvoir de charger pour infliger davantage de dégâts et d'un petit bonus d'armure naturelle. Les autres pouvoirs du minotaure sont répartis selon les niveaux, jusqu'à ce que la créature atteigne le niveau 8 (6 DV). Durant la majeure partie de son évolution, le minotaure ne bénéficie pas des avantages liés à une taille G (et l'allonge de 3 mètres qu'elle offre). Le minotaure atteint sa taille G d'adulte au niveau 6.

Après le niveau 8, le minotaure peut poursuivre sa progression en se conformant aux règles d'évolution tirées du *Manuel des Monstres*. Les humanoïdes monstrueux ont une bonne progression en terme d'attaque de base (égale à celle du guerrier) et deux jets de sauvegarde favorables, aussi n'est-il pas bête d'évoluer ainsi.

TABLE 3–1 : MINOTAURE

Niveau	Dés de vie	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Cornes 1d4, don, armure naturelle +2
2	2d8	+2	+3	+1	+3	2 + mod. d'Int	1	For +2, sens surdéveloppés (+1), instinct (ne peut se perdre)
3	2d8	+2	+3	+1	+3	–	2	Con +2, armure naturelle +3, cornes 1d6
4	3d8	+3	+3	+1	+3	2 + mod. d'Int	2	For +2, odorat (3 m), sens surdéveloppés (+2), instinct (pistage des ennemis), don
5	3d8	+3	+3	+1	+3	–	3	Armure naturelle +4, Con +2
6	4d8	+4	+4	+1	+4	2 + mod. d'Int	3	For +2, Dex –2, odorat (6 m), taille G, allonge 3 m, sens surdéveloppés (+3)
7	5d8	+5	+4	+1	+4	2 + mod. d'Int	4	Armure naturelle +5, instinct (jamais pris au dépourvu, immunisé contre les sorts de *dédale*), cornes 1d8
8	6d8	+6/+1	+5	+2	+5	2 + mod. d'Int	4	odorat (9 m), sens surdéveloppés (+4), don

Parmi les autres alternatives visant à poursuivre le développement d'un personnage minotaure, on trouve les classes de guerrier (pour les dons supplémentaires), de barbare (pour la rage de berserker et certaines compétences) et de roublard (pour les attaques sournoises et les nombreuses compétences).

CARACTÉRISTIQUES RACIALES

Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Dex +2, Int –4, Cha –2. Même s'ils sont connus pour leur ruse et leur férocité, les minotaures comptent avant tout sur leur Force et leurs armes naturelles pour vaincre leurs adversaires. Au fur et à mesure qu'il gagne des niveaux, leur Force et leur Constitution augmentent alors que leur Dextérité baisse.

Vitesse de déplacement. La vitesse de déplacement de base d'un minotaure est égale à 9 mètres.

Vision dans le noir. Les minotaures voient à 18 mètres de distance dans le noir complet.

Langues. D'office : géant. Un minotaure doté de l'Intelligence suffisante pour choisir une autre langue prend généralement le commun.

Bien qu'ils soient classés dans la catégorie des humanoïdes monstrueux, les minotaures s'associent fréquemment aux divers types de géants, ce qui inclut ogres, ettins et véritables géants. Leur taille leur permet de se faire accepter là où des créatures plus petites ne seraient même pas tolérées.

Classe de prédilection : minotaure. Les meilleurs choix de multiclassage du minotaure sont : guerrier, barbare et rôdeur.

COMPÉTENCE DE CLASSE

Les compétences du minotaure (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag) et Saut (For).

Un minotaure de taille G subit un malus de –4 aux tests de Discrétion.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de minotaure :

Armes et armures. Le minotaure est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

Dons. Le minotaure gagne un don au niveau 1, un deuxième au niveau 4 et un troisième au niveau 8. Après le niveau 8, il gagne ses dons normalement, conformément à son niveau de personnage effectif (égal au total de ses dés de vie, de son ajustement de niveau et de ses niveaux de classe), comme le montre la Table 2–5.

Sens surdéveloppés (Ext). Un minotaure de niveau 1 bénéficie d'un bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Le bonus passe à +2 au niveau 4, à +3 au niveau 6 et à +4 au niveau 8.

Instinct (Ext). Les minotaures ne sont généralement pas des lumières, mais ils sont dotés d'une grande logique. Au niveau 2, cela les empêche de se perdre. Au niveau 4, quand il développe son pouvoir d'odorat, il est capable de suivre ses proies à la trace. Au niveau 7, le minotaure est immunisé contre les sorts de *dédale* et n'est jamais pris au dépourvu.

Odorat (Ext). Le minotaure a un très bon odorat. Dès le niveau 4, il est capable de détecter des adversaires situés au sein de la portée donnée (doublez-la s'ils sont au vent, divisez-la par deux s'ils sont sous le vent) et d'entreprendre une action de mouvement pour déterminer la direction de l'odeur. Si la source de celle-ci, comme un adversaire, se trouve dans un rayon de 1,50 mètre, le minotaure est capable de la désigner. Enfin, les minotaures utilisent leur pouvoir d'odorat pour pister leurs ennemis.

Taille G. Au niveau 6, le minotaure est de taille G et son allonge naturelle passe à 3 mètres. Il est victime des malus habituels qui frappent les créatures de taille G.

Cornes. Les cornes constituent une attaque naturelle. Au niveau 1, le minotaure inflige 1d4 points de dégâts plus son modificateur de Force quand il effectue une attaque de cornes. Au niveau 3, les dégâts s'élèvent à 1d6, puis à 1d8 au niveau 7. Quand un minotaure charge pour effectuer une attaque de cornes, il inflige des dégâts supplémentaires, conformément à la table ci-dessous. Il ajoute une fois et demie son modificateur de Force aux dégâts de cornes quand il charge.

Dégâts de cornes	Dégâts de charge
1d4	2d6
1d6	2d8
1d8	4d6

Comme ces cornes constituent une attaque naturelle, le minotaure peut entreprendre une action d'attaque à outrance pour frapper avec une arme de mêlée, puis avec ses cornes (il s'agit alors d'une attaque secondaire qui s'accompagne d'un malus de –5). Le cas échéant, il bénéficie d'attaques itératives (attaques multiples portées à l'aide de la même arme, mais avec un malus cumulatif de –5 à chaque fois) avec son arme de mêlée (mais pas avec ses cornes).



Ce chapitre présente de nouveaux dons particulièrement utiles pour les personnages monstrueux.

OBTENTION DES DONS

Les personnages monstrueux gagnent leurs dons au même rythme que les personnages issus des races standard : un pour leur premier dé de vie (ou fraction de dé de vie), un deuxième à 3 dés de vie, puis un tous les 3 dés de vie.

Lorsque l'on ajoute des niveaux de classe à un monstre, on conserve le nombre de dons fixé par les dés de vie de celui-ci. Le personnage ne gagne pas de don supplémentaire pour son premier niveau de classe car il ne s'agit pas d'un personnage de niveau 1 (jetez un œil à l'exception qui confirme la règle, ci-dessous). Faites la somme des niveaux et des dés de vie, puis reportez-vous à la Table 2–5 du Chapitre 2. La colonne « Dons » précise le moment auquel le personnage gagne son don suivant. Par exemple, si un monstre doté de 6 DV prend un niveau de classe, la somme de son niveau et de ses dés de vie est égale à 7. Ce personnage n'acquerra pas d'autre don avant d'avoir gagné deux dés de vie de plus (niveau de personnage égal à 9).

Si la créature de base ne possède que 1 dé de vie et si vous choisissez de le remplacer par un niveau (perdant ainsi le bonus de base à l'attaque, les bonus de base aux jets de sauvegarde, les points de compétence et les dons qui lui sont associés), alors votre personnage gagne un don au niveau 1, comme n'importe quel autre personnage débutant.

Certains monstres gagnent également des dons supplémentaires en qualité de caractéristiques raciales, comme indiqué dans la description qui en est faite dans le *Manuel des Monstres*.

DONS MONSTRUEUX

Nombre des dons décrits dans ce chapitre appartiennent à une nouvelle catégorie : les dons monstrueux (cf. la seconde moitié de la Table 4–1, page 33). Seules les créatures dotées d'une forme monstrueuse ou de pouvoirs monstrueux ont le droit de les prendre. Les pouvoirs et formes monstrueux incluent tout ceux qui ne sont pas disponibles aux humanoïdes et animaux normaux, parmi lesquels des membres supplémentaires, des membres inhabituels (comme des tentacules ou une queue), des pouvoirs surnaturels et des pouvoirs magiques. Avec l'aval du MD, vous pouvez choisir des dons monstrueux si votre personnage a acquis des pouvoirs singuliers via quelque transformation ou en évoluant au sein d'une classe de prestige.

DONS ENVIRONNEMENTAUX

L'autre catégorie de dons inédite est celle des dons environnementaux (cf. la première moitié de la Table 4–1, à la page 32). Vous pouvez choisir un don

environnemental pour votre personnage si la ligne « Milieu naturel/climat » de la créature de base mentionne le type de milieu naturel ou de climat indiqué. Si cette ligne inclut plus d'un milieu naturel, elle peut aussi faire l'affaire pour d'autres dons environnementaux, à la discrétion du MD.

DESCRIPTION DES DONS

Les dons sont présentés de la manière suivante :

NOM DU DON [TYPE DE DON]

Description de l'effet du don.

Conditions. La valeur de caractéristique minimale, le type de créature, la taille minimale ou les caractéristiques physiques, le bonus de base à l'attaque minimal, le ou les autres dons préalables, la compétence ou l'aptitude de classe que le personnage doit avoir pour prétendre au don. Certains dons s'accompagnent de plusieurs conditions.

Avantage. Ce que le personnage peut faire grâce au don. Sauf indication contraire dans la description, les avantages apportés par un don ne sont pas cumulatifs.

Normal. Les restrictions rencontrées par un individu n'ayant pas le don dans le même cas de figure. Si l'absence du don n'entraîne aucun handicap, ce paragraphe est absent.

Spécial. Détails concernant le don qui peuvent vous aider à faire votre choix.

NOUVEAUX DONS

ALLONGE ÉTENDUE [MONSTRUEUX]

Le corps du personnage est particulièrement souple, ce qui lui confère une allonge inhabituelle.

Conditions. Taille P ou plus, corps souple ou forme d'attaque flexible (comme un tentacule, une antenne ou un pseudopode).

Avantage. Le corps du personnage, ou une partie de son corps avec laquelle il peut porter une attaque de corps à corps, est molle et dénuée d'os, ce qui lui permet de contrôler un espace plus vaste que la normale (quand il use de son attaque au corps à corps). Ajoutez 1,50 mètre à son allonge habituelle.

ATTAQUE DE ZONE [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de brandir une arme improvisée pour attaquer plusieurs espaces à la fois.

Conditions. For 19, taille TG, Attaque en puissance.

Avantage. Le personnage profite de sa grande taille et de sa force pour s'emparer d'un objet lourd et attaquer une zone en qualité d'action simple. Il peut s'agir de brandir un rondin de bois ou d'écraser une porte sur la tête de plusieurs adversaires. La zone affectée est un demi-cercle dont le rayon est égal à l'allonge du personnage. Ce dernier inflige des dégâts à toutes les créatures situées dans la zone qui affichent deux catégories de taille de moins que lui minimum. Les dégâts de base infligés dépendent de la catégorie de taille du personnage, comme le montre la table ci-dessous. Ajoutez 1,5 fois son bonus de Force à ses dégâts de base pour déterminer les dégâts totaux de l'attaque.

Catégorie de taille	Dégâts
TG	1d8
Gig	2d6
C	2d8

Bien qu'elle puisse infliger de lourds dégâts, cette forme d'attaque est gauche et maladroite. Le personnage subit donc un malus de −2 à la classe d'armure et aux jets de Réflexes jusqu'à son action suivante.

ATTAQUE EN VOL SUPRÊME [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de porter plusieurs attaques en vol lors d'un même round.

Conditions. Faculté de voler, Attaque en vol.

Avantage. On utilise ce don au prix d'une action complexe. Lorsqu'elle vole, la créature peut progresser en ligne droite à sa vitesse de déplacement maximale et attaquer un nombre d'adversaires égal à son bonus de Dextérité. Les cibles doivent bien entendu se trouver à portée d'allonge sur le trajet ainsi parcouru. Effectuez un jet d'attaque, tenez compte des modificateurs adéquats et comparez le résultat obtenu à la CA de chaque adversaire que votre personnage assaille. Si l'un des coups portés touche, effectuez un unique jet de dégâts, sans oublier les modificateurs de rigueur. Chaque créature touchée subit donc les dégâts indiqués. Ne divisez surtout pas le résultat du jet de dégâts entre les cibles touchées. Les cibles de cette manœuvre ne bénéficient pas de la moindre attaque d'opportunité contre le personnage, à l'inverse des autres adversaires qui y ont normalement droit.

Normal. Sans ce don, une créature ne peut effectuer qu'une attaque en vol par round.

ATTAQUE SPÉCIALE RENFORCÉE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit l'une de ses attaques spéciales, qui devient plus puissante que la moyenne.

Condition. Attaque spéciale.

Avantage. Le DD du jet de sauvegarde de l'attaque spéciale choisie augmente de +2.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Ses effets ne sont pas cumulatifs. À chaque fois, il s'applique à une attaque spéciale différente.

OPTION : ACQUISITION DES DONS MONSTRUEUX

Tant qu'elle satisfait aux conditions requises, une créature tirée du *Manuel des Monstres* peut choisir n'importe quel don monstrueux (ou autre don disponible aux personnages). Le personnage l'aura découvert tout seul ou auprès d'un compagnon monstrueux. De nombreux monstres ne sont même pas tolérés dans les communautés alentour et doivent vivre dans le plus grand secret, mais certaines sociétés maléfiques tolèrent la présence de monstres habituellement vilipendés. Cependant, les cultures neutres et bonnes se contentent généralement de chasser les monstres et tous ceux qui expriment le désir de s'associer avec eux. Le simple fait d'apprendre un don auprès d'un autre monstre peut susciter de merveilleuses opportunités d'aventures. Il ne s'agit que d'une option, mais le maître du donjon peut exiger du personnage qu'il entreprenne une quête pour faire l'acquisition d'un don précis. Cela convient tout particulièrement si le don en question présente de nombreuses conditions, car il s'agit alors d'une voie longue et semée d'embûches. Par exemple, pour découvrir les secrets de la Science du combat à plusieurs armes, le personnage devra débusquer un rôdeur xill dans son repaire extraplanaire.

BÂILLEMENT DU SERPENT [GÉNÉRAL]

Le personnage peut engloutir des créatures plus grandes que la normale.

Condition. Engloutissement.

Avantage. Le personnage peut engloutir une créature de taille inférieure ou égale à la sienne. À l'instar d'un serpent, il ouvre la bouche dans des proportions démesurées pour avaler les proies de grande taille. Par contre, il s'agit d'une opération longue et fastidieuse. Si le personnage réussit un second test de lutte après avoir assuré sa prise contre une créature plus grande qu'il ne peut en engloutir normalement, il commence à avaler celle-ci. Lors du round suivant, il lui faut effectuer un test de lutte supplémentaire pour achever l'engloutissement. La créature ainsi agrippée peut combattre ou tenter de briser la prise de manière tout à fait classique.

Normal. À moins que le contraire ne soit précisé, une créature ne peut normalement engloutir que les adversaires ayant au moins deux catégories de taille de moins qu'elle.

Spécial. L'œsophage du personnage ne peut abriter qu'une seule créature de la taille maximale. Autrement, le nombre maximum de créature qu'il est possible d'engloutir reste le même.

BLESSURE VICIEUSE [GÉNÉRAL]

Les dégâts qu'inflige le personnage ouvrent des plaies qui saignent abondamment.

Conditions. Expertise du combat, attaque spéciale d'hémorragie.

Avantage. Lorsque le personnage utilise une attaque affichant le pouvoir spécial d'hémorragie, les blessures qu'il inflige saigne abondamment et infligent +1 point de dégâts supplémentaire par round. Par exemple, si la victime est touchée par la coutille d'un barbazu, l'hémorragie lui inflige 3 points de dégâts par round, et non 2.

BOND PRODIGIEUX [GÉNÉRAL]

Le personnage est doté d'une puissance musculaire telle qu'il effectue des sauts impressionnants.

Conditions. For 21, Esquive, Souplesse du serpent, degré de maîtrise de 9 en Saut ou bonus racial aux tests de Saut.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Saut. S'il saute intentionnellement depuis une hauteur donnée, effectuez un test de Saut (DD 15). En cas de réussite, retranchez 6 mètres à la distance de chute parcourue en termes de dégâts.

Normal. Sans ce don, le test de Saut permet de réduire de 3 mètres la distance de chute parcourue en termes de dégâts.

Spécial. Une créature dotée de ce don n'est pas limitée par sa taille quand elle saute.

CONSTRICTION DÉCHIRANTE [MONSTRUEUX]

Le personnage est capable de mettre ses ennemis en pièces.

Conditions. For 19, Dex 15, pouvoir de constriction, étreinte, Étreinte multiple, Étreinte multiple suprême, deux membres constricteurs.

Avantage. Si le personnage maintient sa prise à l'aide d'au moins deux membres et est à même d'user de constriction, il peut porter une attaque d'éventration supplémentaire lors du même round. Cette attaque inflige automatiquement deux fois les dégâts de base d'une attaque de constriction, et le bonus aux dégâts est égal à 1,5 fois le bonus de Force. Cependant, le simple fait de porter cette attaque d'éventration permet à la créature retenue de se libérer lors de l'action suivante. Pour procéder à une nouvelle constriction, le personnage doit de nouveau assurer la prise.

COUP DE TONNERRE [GÉNÉRAL]

En frappant deux membres l'un contre l'autre, le personnage crée un cône de tonnerre assourdissant.

Conditions. For 30, Attaque en puissance, Science du combat à mains nues.

Avantage. En entreprenant une action complexe, le personnage peut frapper deux de ses membres l'un contre l'autre afin de créer un cône assourdissant. Ce dernier émane du personnage et se propage sur 1,50 mètre x ses dés de vie. Un géant des tempêtes usant de ce don créera un cône de 28,50 mètres de long (1,50 x 19 dés de vie). Les créatures situées dans le cône ont droit à un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié des dés de vie du personnage + son modificateur de Con) pour résister à l'effet. En cas d'échec, la victime est assourdie jusqu'au terme de la rencontre. De plus, si elle échoue son jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle est également renversée. Pour plus de détails sur le renversement et l'assourdissement, reportez-vous à la partie *Liste des états préjudiciables* du Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

Spécial. Cet effet vient automatiquement à bout des flammes qui ne sont pas protégées (bougies, torches, etc.).

COUP FINAL [MONSTRUEUX]

La mort du personnage se révèle particulièrement destructrice.

Condition. Sous-type de l'acide, de l'Air, de l'électricité, de l'Eau, du Feu, du froid ou de la Terre.

Avantage. Lorsque le personnage est tué (c'est-à-dire au moment où ses points de vie chutent à –10), son corps explose en une apothéose de destruction élémentaire selon la table figurant ci-dessous. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 18 mètres est affecté. Le coup final inflige 1d6 points de dégâts par dé de vie, jusqu'à un maximum de 20d6. Les créatures situées dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Réflexes (DD 10 + la moitié des dés de vie du défunt + son modificateur de Con) pour réduire les dégâts de moitié. L'explosion produit également un effet secondaire, qui peut être réduit ou annulé (comme le montre la table ci-dessous) via un second jet de sauvegarde du type indiqué (même DD que pour les dégâts initiaux).

Sous-type	Dégâts initiaux	Dégâts secondaires
Acide	Acide	Cécité pendant 2d4 rounds (Vigueur, annule)
Air	Rafale de vent (dégâts contondants)	Sons harmoniques destructeurs (1d6 points de dégâts de son par tranche de 2 dés de vie ; Réflexes, 1/2 dégâts)
Eau	Jet d'eau (dégâts contondants)	Extinction du feu (éteint automatiquement les feux non magiques ; éteint les feux magiques comme une *dissipation de la magie* lancée par un ensorceleur dont le niveau est égal aux DV du personnage)
Électricité	Foudre	Tonnerre (1d6 points de dégâts de son par tranche de 2 dés de vie, étourdi pendant 1 round, assourdi pendant 4d6 rounds ; Réflexes, 1/2 dégâts et pas de surdité)
Feu	Feu	Explosion de lumière (1d6 points de dégâts par tranche de 2 dés de vie ; Réflexes, 1/2 dégâts)
Froid	Froid	Aiguilles de glace (1d6 points de dégâts perforants par tranche de 2 dés de vie ; Réflexes, 1/2 dégâts)
Terre	Projection d'éclats rocheux	Tremblement de terre (comme le sort du même nom ; jet de Réflexes selon l'effet)

TABLE 4–1 : DONS

Dons généraux	Conditions
Attaque de zone	For 19, taille TG, Attaque en puissance
Attaque en vol*	Faculté de voler
Attaque en vol suprême	Faculté de voler, Attaque en vol
Science de l'attaque en vol	Faculté de voler, Attaque en vol, Esquive, Souplesse du serpent
Attaque spéciale renforcée	Attaque spéciale
Bâillement du serpent	Engloutissement
Blessure vicieuse	Expertise du combat, attaque spéciale d'hémorragie
Bond prodigieux	For 21, Esquive, Souplesse du serpent, degré de maîtrise de 9 en Saut ou bonus racial aux tests de Saut
Coup de tonnerre	For 30, Attaque en puissance, Science du combat à mains nues
Dérobade	Dex 15, taille P ou moins, esquive surnaturelle
Écrasement	Taille TG
Esquive incommode	Esquive, degré de maîtrise de 4 en Acrobaties
Extension de pouvoir magique	Niveau de lanceur de sorts 4
Lancer d'ennemi	For 23, taille TG, étreinte
Maîtrise de la douleur	Con 20, Robustesse
Plongeon en puissance	For 15, vitesse de déplacement en vol (manœuvrabilité moyenne)
Pouvoir magique rapide	Niveau de lanceur de sorts 8
Rage involontaire	Con 20, Robustesse
Réduction	Con 20, Robustesse
Réflexes incommodes	Réflexes surhumains
Réplique de pouvoir surnaturel	Sag 13, faculté d'adopter une nouvelle forme magiquement
Science de la réplique de pouvoir surnaturel	Sag 17, Réplique de pouvoir surnaturel, faculté d'adopter une nouvelle forme magiquement
Respiration contrôlée	Limite au temps que le personnage peut rester hors de l'eau, Endurance
Réverbération	Attaque de son
Rompu aux énergies destructives	Résistance au type d'énergie destructive spécifié lors du choix de ce don
Science de l'odorat	pouvoir d'odorat
Odorat instinctif	Pouvoir d'odorat, Science de l'odorat
Souffle puissant	Con 20, taille TG, Attaque en puissance
Transformation rapide	Dex 15, pouvoir de transformation
Transformation surnaturelle	Pouvoir magique inné
Vigueur incommode	Vigueur surhumaine
Volonté incommode	Volonté de fer

Dons environnementaux	Conditions
Habitant des collines	Collines ou montagnes en guise de milieu naturel
Habitant des forêts	Forêt en guise de milieu naturel
Habitant des marais	Marécages en guise de milieu naturel
Habitant des profondeurs	Souterrains en guise de milieu naturel exclusif
Habitant des plaines	Plaines en guise de milieu naturel
Habitant du désert	Désert en guise de milieu naturel
Habitant du froid	Région froide en guise de milieu naturel

* La description de ce don figure dans le *Manuel des Monstres*. Il apparaît simplement ici en qualité de condition d'autres dons.

Spécial. Après un coup final, il est impossible de lancer *rappel à la vie* ou *résurrection* sur le cadavre. Seuls *miracle*, *résurrection suprême* ou *souhait* peuvent rendre la vie à la victime.

DÉROBADE [GÉNÉRAL]

Grâce à sa souplesse, le personnage peut éviter un coup dévastateur.

Conditions. Dex 15, taille P ou moins, esquive surnaturelle.

Avantage. Les effets de ce don ressemblent à ceux de l'aptitude de roublard de roulé-boulé. Cependant, le personnage peut user de Dérobade pour éviter une attaque potentiellement mortelle. Une fois par jour, lorsque le personnage subit suffisamment de dégâts au combat (issus d'une arme ou d'un coup, pas d'un sort ou d'un pouvoir spécial) pour chuter à 0 point de vie ou moins, il peut tenter de se dégager. Il lui faut alors effectuer un jet de Réflexes (DD 10 + dégâts infligés). En cas de réussite, il évite totalement les dégâts. Il doit voir venir cette attaque et pouvoir réagir. Par contre, il ne saurait profiter de ce don s'il ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la classe d'armure.

Spécial. Comme il est normalement impossible d'effectuer un jet de sauvegarde pour éviter les dégâts dus à un coup, l'esquive surnaturelle ne s'applique pas. Cela signifie qu'il n'est pas possible d'effectuer deux jets de sauvegarde contre la même attaque.

DÉTACHEMENT [MONSTRUEUX]

Le personnage peut s'arracher une partie du corps pour s'en servir comme d'une arme à distance.

Conditions. Con 19, régénération.

Avantage. En entreprenant une action d'attaque, le personnage peut détacher une partie de son corps susceptible de porter une attaque de corps à corps (patte, queue, tentacule, etc., à l'exception d'une morsure) pour s'en servir comme d'une arme de jet (facteur de portée de 6 mètres). Le membre ainsi lancé inflige ses dégâts de base plus le bonus de Force du personnage (et non 1,5 fois ce bonus). Les attaques spéciales qui infligent des dégâts, comme le poison et l'acide, prennent effet normalement. Les affaiblissements temporaires de caractéristique, diminutions permanentes de caractéristique et absorptions d'énergie ne s'appliquent pas via un morceau de corps séparé.

Spécial. Le processus visant à s'arracher une partie de soi est traumatisant. Le personnage subit des dégâts temporaires à

Table 4–1 : Dons (suite)

Dons monstrueux	Conditions
Allonge étendue	Taille P ou plus, corps souple ou forme d'attaque flexible (comme un tentacule, une antenne ou un pseudopode)
Attaques multiples*	Au moins trois armes naturelles
Multitâches	Dex 15, Int 15, quatre bras ou plus, Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Science du combat à plusieurs armes
Polyphone	Dex 15, Int 15, deux têtes ou plus, Attaques multiples, Combat à deux armes, Incantation rapide, Science du combat à deux armes
Science des attaques multiples	Au moins trois armes naturelles, Attaques multiples
Combat à plusieurs armes*	Trois bras ou plus
Science du combat à plusieurs armes	Dex 15, trois bras ou plus, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9, Combat à plusieurs armes, Multidextrie
Maîtrise du combat à plusieurs armes	Dex 19, trois bras ou plus, bonus de base à l'attaque au moins égal à +15, Science du combat à plusieurs armes, Combat à plusieurs armes, Multidextrie
Coup final	Sous-type de l'acide, de l'Air, de l'électricité, de l'Eau, du Feu, du froid ou de la Terre
Détachement	Con 19, régénération
Emplacement d'objet supplémentaire	Têtes ou bras multiples
Étreinte multiple	For 17, étreinte
Étreinte multiple suprême	For 19, Dex 15, étreinte, Étreinte multiple
Constriction déchirante	For 19, Dex 15, pouvoir de constriction, étreinte, Étreinte multiple, Étreinte multiple suprême, deux membres constricteurs
Incantation substitutive	Sag 13, forme non humanoïde ou non humaine
Mur d'ailes	For 13, vitesse de déplacement en vol de 6 m, taille G, Attaque en puissance, Vol stationnaire
Nuage de poussière	Dex 19, Int 19, taille TG, Attaques réflexes, ailes ou queue
Peau épaisse	Réduction des dégâts
Poison virulent	Attaque empoisonnée en guise de pouvoir extraordinaire
Poison mortel	Con 19, attaque spéciale empoisonnée infligeant un affaiblissement temporaire de caractéristique en qualité d'effet secondaire, Poison virulent
Queue préhensile	For 13, attaque de queue, Combat à deux armes
Regard irrésistible	Attaque de regard
Regard perçant	Cha 15, Int 13, attaque de regard, Regard irrésistible
Regard limité	Int 13, attaque de regard
Regard pénétrant	Int 13, attaque de regard
Résistance au poison	Attaque spéciale de venin en guise de pouvoir extraordinaire
Immunité contre le poison	Attaque spéciale de venin en guise de pouvoir extraordinaire, Résistance au poison
Rugissement puissant	Animal ou créature magique, taille G
Rugissement puissant suprême	Animal ou créature magique, taille G, Rugissement puissant
Science de la résistance au renvoi des morts-vivants	Mort-vivant
Science de la toile	Faculté de créer une toile en guise de pouvoir surnaturel 2 fois par jour au moins
Souffle rapide	Attaque de souffle, Incantation rapide ou Pouvoir magique rapide
Souffle supplémentaire	Attaque de souffle dotée d'un nombre d'utilisations quotidiennes limité, Extension de durée ou Extension de durée magique
Trépignement	Taille TG, doit posséder des pieds, attaque spéciale de piétinement

* La description de ce don figure dans le *Manuel des Monstres*. Il apparaît simplement ici en qualité de condition d'autres dons.

hauteur du quart de son total de points de vie. La réduction des dégâts n'est alors d'aucune utilité.

Écrasement [général]

À l'instar d'un dragon, le personnage peut se jeter sur ses adversaires pour leur infliger de terrifiants dégâts.

Condition. Taille TG.

Catégorie de taille	Dégâts de base d'écrasement
TG	2d8
Gig	4d6
C	4d8

Avantage. Au prix d'une action simple, le personnage peut sauter ou chuter sur ses adversaires, usant de tout son corps pour les écraser. Cette attaque n'est utilisable que contre des créatures affichant trois catégories de taille de moins que le personnage minimum. Les dégâts de base d'une attaque d'écrasement dépendent de la catégorie de taille du personnage, comme le montre la table ci-dessus. Ajoutez 1,5 fois le bonus de Force du personnage à ces dégâts de base pour déterminer les dégâts totaux de l'attaque.

L'attaque d'écrasement inflige des dégâts contondants et affecte autant de créatures que le corps du personnage peut en recouvrir (cf. *Créatures de taille inférieure ou supérieure à la moyenne*, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Toute créature présente dans la zone d'effet doit réussir un jet de Réflexes (DD 10 + le modificateur de Force du personnage + son modificateur de taille pour ce qui est des attaques de lutte). En cas d'échec, l'adversaire est immobilisé et subit automatiquement des dégâts d'écrasement lors des rounds durant lesquels l'immobilisation perdure.

Emplacement d'objet supplémentaire [monstrueux]

Le personnage a le droit de porter davantage d'objets magiques.

Condition. Têtes ou bras multiples.

Avantage. Le personnage est désormais capable de porter un objet magique supplémentaire par type d'objet. Les différents membres doivent correspondre au membre sur lequel l'objet est habituellement porté. Par exemple, un personnage est

normalement limité à deux anneaux, mais une marilith (qui possède six bras) pourrait en porter trois si elle possédait ce don. De même, un ettin (doté de deux têtes) pourra porter deux charmes ou colliers au lieu d'un.

Normal. En général, on ne peut porter qu'un ou deux objets magiques limités à une partie du corps à la fois.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois que vous le prenez, il confère un nouvel emplacement d'objet. Nul ne saurait disposer de plus d'emplacements d'objet qu'il n'a de membres du type requis.

ESQUIVE INCOMMODE [GÉNÉRAL]

Le personnage a une chance d'éviter les attaques qui le prennent pour cible, mais à grands frais.

Conditions. Esquive, degré de maîtrise de 4 en Acrobaties.

Avantage. On active ce don au prix d'une action libre. Le personnage bénéficie alors d'un bonus de +2 à la classe d'armure pour le reste de la rencontre. Au terme de celle-ci, il est fatigué. Pour plus de détails quant à la fatigue, reportez-vous à *Liste des états préjudiciables*, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

ÉTREINTE MULTIPLE [MONSTRUEUX]

Le personnage est capable d'agripper ses adversaires plus facilement que la normale à l'aide de ses armes naturelles.

Conditions. For 17, étreinte.

Avantage. Lorsque le personnage saisit un adversaire avec la partie de son corps qui a porté l'attaque, il subit un malus de –10 seulement au test de lutte visant à assurer sa prise.

Normal. Sans ce don, le personnage subit un malus de –20 aux tests de lutte visant à assurer sa prise avec la partie de son corps utilisée dans le cadre de l'attaque.

ÉTREINTE MULTIPLE SUPRÊME [MONSTRUEUX]

Le personnage est capable d'agripper ses adversaires à l'aide de ses armes naturelles sans fournir le moindre effort.

Conditions. For 19, Dex 15, étreinte, Étreinte multiple.

Avantage. Lorsque le personnage saisit un adversaire avec la partie de son corps qui a porté l'attaque, il ne subit aucun malus au test de lutte visant à assurer sa prise.

Normal. Sans ce don, le personnage subit un malus de –20 (ou de –10 s'il possède Étreinte multiple) aux tests de lutte visant à assurer sa prise avec la partie de son corps utilisée dans le cadre de l'attaque.

EXTENSION DE POUVOIR MAGIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut user de ses pouvoirs magiques avec plus d'efficacité.

Condition. Niveau de lanceur de sorts 4.

Avantage. Choisissez l'un des pouvoirs magiques de votre personnage soumis aux restrictions figurant ci-dessous. Il peut alors s'en servir 3 fois par jour (ou moins s'il ne peut normalement s'en servir que 1 ou 2 fois par jour) comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique à effet étendu.

Tous les effets numériques et aléatoires d'un pouvoir magique à effet étendu sont augmentés de moitié. Ainsi, selon sa nature, le pouvoir infligera des dégâts supplémentaires, soignera plus de points de vie ou affectera plus de cibles. Dans tous les cas, cette augmentation est de 50 %. Par exemple, le *projectile magique* à effet étendu d'une tormante inflige une fois et demie plus de dégâts (lancez 1d4+1 et multipliez le résultat par 1,5 pour chaque projectile). Les jets de sauvegarde et les jets opposés (tels que ceux qui sont effectués lorsqu'un personnage lance une *dissipation de la magie*) ne sont pas altérés. De la même manière, les pouvoirs magiques ne comportant pas de variable numérique ne sont pas affectés.

On ne peut choisir qu'un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts de votre personnage (arrondir à l'entier inférieur) –2. Reportez-vous à la table ci-dessous. Par exemple, une créature utilisant ses pouvoirs magiques comme un lanceur de sorts de niveau 13 ne peut ainsi affecter que ceux qui reproduisent les effets d'un sort de 4e niveau ou moins.

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage peut l'appliquer à un autre de ses pouvoirs magiques.

EXTENSION DE POUVOIR MAGIQUE

Niveau de sort	Niveau de lanceur de sorts nécessaire	Niveau de sort	Niveau de lanceur de sorts nécessaire
0	4	5e	14
1er	6	6e	16
2e	8	7e	18
3e	10	8e	20
4e	12	9e	–

HABITANT DES COLLINES [ENVIRONNEMENTAL]

Le personnage est adapté à un environnement constitué de collines ou de montagnes.

Condition. Collines ou montagnes en guise de milieu naturel.

Avantage. Grâce à son environnement montagneux, le personnage a véritablement le pied sûr. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests d'Équilibre et d'Escalade.

HABITANT DES FORÊTS [ENVIRONNEMENTAL]

Le personnage est adapté à un environnement forestier.

Condition. Forêt en guise de milieu naturel.

Avantage. Le personnage se sent parfaitement à l'aise au sein des forêts. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests d'Escalade et aux tests de Survie lorsqu'il s'agit de ne pas se perdre dans une forêt.

HABITANT DES MARAIS [ENVIRONNEMENTAL]

Le personnage est adapté à un environnement constitué de marais.

Condition. Marécages en guise de milieu naturel.

Avantage. Le personnage évolue aisément dans les tourbières et eaux stagnantes des marais. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Natation et aux tests de Force visant à se libérer d'un filet, d'une toile, d'un sort d'*enchevêtrement*, etc. Par contre, ce don ne confère pas de bonus aux tests de lutte.

HABITANT DES PLAINES [ENVIRONNEMENTAL]

Le personnage est adapté à un environnement constitué de plaines.

Condition. Plaines en guise de milieu naturel.

Avantage. Le personnage est un nomade des steppes habitué à voyager sur de longues distances, le plus souvent à pied. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Saut. En outre, il n'a pas à effectuer de jet de Vigueur avant 12 heures quand il entreprend une marche forcée (cf. *Déplacements* dans le Chapitre 9 du *Manuel des Joueurs*). Le DD du jet de sauvegarde des déplacements plus longs est égal à 10 +1 par heure au-delà de la douzième.

HABITANT DES PROFONDEURS [ENVIRONNEMENTAL]

Le personnage est adapté à un environnement souterrain.

Condition. Souterrains en guise de milieu naturel exclusif.

Avantage. Le fait de vivre sous terre explique que votre personnage compte moins sur la vue que les habitants de la surface. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Perception auditive et d'un bonus d'aptitude de +4 lorsqu'il piste en usant de son odorat.

HABITANT DU DÉSERT [ENVIRONNEMENTAL]

Le personnage est adapté à un environnement désertique.

Condition. Désert en guise de milieu naturel.

Avantage. Habitant du désert, le personnage est plus robuste que les individus vivant sous un climat tempéré. Le DD de ses jets de Vigueur visant à éviter les dégâts temporaires issus de la chaleur est réduit de 10 points (cf. *Dangers liés à la chaleur* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). En outre, le personnage peut survivre sans une goutte d'eau pendant un nombre d'heures égal à 24 + deux fois sa valeur de Constitution (cf. *Dangers liés au manque de nourriture et d'eau* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

HABITANT DU FROID [ENVIRONNEMENTAL]

Le personnage est adapté à un environnement froid.

Condition. Région froide en guise de milieu naturel.

Avantage. Habitant les contrées arctiques, le personnage est particulièrement endurci. Le DD de ses jets de Vigueur visant à éviter les dégâts temporaires issus du froid est réduit de 10 points (cf. *Dangers liés au froid* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). En outre, le personnage peut effectuer un jet de sauvegarde par minute (DD égal à 10 +1 par jet précédemment effectué) pour résister aux effets de l'hypothermie dans une eau glacée.

IMMUNITÉ CONTRE LE POISON [MONSTRUEUX]

Le personnage ne tient pas compte des effets du poison.

Conditions. Attaque spéciale de venin en guise de pouvoir extraordinaire, Résistance au poison.

Avantage. La nature toxique du personnage lui confère une immunité contre les attaques empoisonnées.

INCANTATION SUBSTITUTIVE [MONSTRUEUX]

Le personnage utilise des composantes verbales et gestuelles de substitution quand il lance des sorts.

Conditions. Sag 13, forme non humanoïde ou non humaine.

Avantage. Le personnage s'acquitte des composantes verbales et gestuelles de ses sorts en usant de sons et de mouvements en rapport avec sa forme, mais il lui faut tout de même disposer d'appendices et d'organes vitaux. Par exemple, un aigle géant remplacera les composantes verbales et gestuelles habituelles des sorts par des cris aigus et des mouvements de serres. Le personnage peut utiliser toutes les composantes matérielles et tous les focaliseurs qu'il est en mesure de tenir. Ce don ne permet pas à des créatures qui n'en sont normalement pas capables d'utiliser des objets magiques. En outre, le personnage ne gagne pas la faculté de langage s'il ne la possède pas déjà.

LANCER D'ENNEMI [GÉNÉRAL]

Le personnage peut soulever un adversaire dans le but de le lancer.

Conditions. For 23, taille TG, étreinte.

Avantage. Le personnage effectue un test de lutte (accompagné d'un malus de –20) contre un adversaire affichant au moins deux catégories de taille de moins que lui. En cas de succès, il peut ensuite entreprendre une action d'attaque pour projeter cet ennemi. Le facteur de portée de la créature jetée s'élève à 36 mètres.

Une créature peut être lancée à l'horizontale ou à la verticale. À la verticale, elle subit des dégâts de chute normaux. À l'horizontale, elle subit des dégâts comme si elle avait chuté de la moitié de la distance parcourue (arrondir à l'entier inférieur). Par exemple, si un orque est projeté à l'horizontale sur une distance de 51 mètres, il subit 8d6 points de dégâts.

Il est également possible de lancer la créature contre un tiers. Pour ce faire, effectuez un jet d'attaque (accompagné d'un malus de –4 et de l'éventuel malus de portée) contre la créature visée. En cas de succès, les deux intéressés subissent les dégâts visant la créature projetée.

MAÎTRISE DE LA DOULEUR [GÉNÉRAL]

Les blessures rendent le personnage fou furieux, ce qui augmente sa puissance physique.

Conditions. Con 20, Robustesse.

Avantage. Le personnage subit des dégâts normalement. Cependant, pour chaque tranche de 50 points de dégâts qu'il subit, sa Force augmente automatiquement de +2, du moins s'il survit. Ce bonus reste valable jusqu'au terme de la rencontre. Ensuite, le personnage est épuisé. Pour plus de détails sur l'épuisement, reportez-vous à la partie *Liste des états préjudiciables*, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

MAÎTRISE DU COMBAT À PLUSIEURS ARMES [MONSTRUEUX]

Une créature dotée de trois bras au moins est capable de combattre avec une arme dans chaque main. Elle peut porter jusqu'à trois attaques par round avec chacune de ses armes supplémentaires.

Conditions. Dex 19, trois bras ou plus, bonus de base à l'attaque au moins égal à +15, Science du combat à plusieurs armes, Combat à plusieurs armes, Multidextrie.

Avantage. Le personnage peut porter jusqu'à trois attaques par round à l'aide de chaque arme secondaire qu'il brandit, mais avec un malus de –10 à la troisième attaque de chacune.

Spécial. Ce don remplace Maîtrise du combat à deux armes (à l'origine présenté dans *Les Maîtres de la Nature*) pour les créatures disposant de plus de deux bras.

MULTITÂCHES [MONSTRUEUX]

Le personnage peut effectuer différentes tâches avec différents membres.

Conditions. Dex 15, Int 15, quatre bras ou plus, Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Science du combat à plusieurs armes.

Avantage. Si le personnage a au moins quatre bras, il peut effectuer une action partielle avec chaque paire. Toutes ont lieu simultanément. Ainsi, le personnage peut attaquer avec un ou deux bras tout en utilisant un objet magique, en rechargeant une arbalète ou en lançant un sort avec les deux autres bras.

MUR D'AILES [MONSTRUEUX]

Le personnage peut renverser les cibles à l'aide des rafales de vent que propagent ses ailes.

Conditions. For 13, vitesse de déplacement en vol de 6 m, taille G, Attaque en puissance, Vol stationnaire.

Avantage. En entreprenant une action complexe, le personnage effectue un vol stationnaire et profite de ses ailes pour produire une rafale de vent qui prend la forme d'un cylindre dont le rayon et la hauteur maximale sont basés sur sa taille.

La force du vent dépend également de sa taille, comme le montre la table qui suit.

Taille	Vent	Rayon	Hauteur maximale
Grande	Violent	3 mètres	12 mètres
Très grande	Tempête	6 mètres	24 mètres
Gargantuesque	Ouragan	9 mètres	30 mètres
Colossale	Tornade	12 mètres	36 mètres

Comme cette rafale de vent ne dure que le temps du tour du personnage, les créatures ne sont pas stoppées, sauf si elles volent (auquel cas, elles sont emportées sur 1d6x1,50 mètres).

Spécial. Il est possible d'utiliser ce don durant un round entier plutôt que dans le cadre d'une action complexe. Dans ce cas, le vent perdure jusqu'au prochain tour du personnage (voire plus encore s'il réalise la même action au tour suivant). Toute créature entrant ou déjà située dans le cylindre est affectée. Comme le personnage produit une rafale de vent continue, les créatures sont stoppées (elles ne peuvent donc pas avancer contre le vent et sont emportées sur 1d6x1,50 mètres si elles volent).

NUAGE DE POUSSIÈRE [MONSTRUEUX]

Le personnage est capable de s'envelopper d'un tourbillon de poussière pour se dissimuler aux yeux de ses adversaires.

Conditions. Dex 19, Int 19, taille TG, Attaques réflexes, ailes ou queue.

Avantage. En entreprenant une action d'attaque, le personnage peut balayer le sol à l'aide de l'un de ses membres pour créer un nuage de poussière. Ce nuage hémisphérique présente un rayon de 6 mètres x les dés de vie du personnage. La création même du nuage a 50 % de chances de souffler les flammes non magiques de la zone d'effet qui ne sont pas protégées (bougies, torches, petits feux de camp). Le nuage obscurcit également la vision, ce qui explique que les créatures qui y sont prises sont aveuglées tant qu'elles y restent, puis 1 round après en être sorties. Toute créature prise dans le nuage doit réussir un test de Concentration (DD 10 + la moitié des dés de vie du personnage + son modificateur de For) si elle veut lancer un sort. Le nuage demeure pendant un nombre de rounds égal à 1 + le modificateur de Dextérité du personnage.

Spécial. Une créature volante dotée de ce don doit se trouver à portée du sol pour créer l'effet, mais il n'est pas nécessaire qu'elle soit en contact avec celui-ci.

ODORAT INSTINCTIF [GÉNÉRAL]

L'odorat du personnage a une portée inhabituelle.

Conditions. Pouvoir d'odorat, Science de l'odorat.

Avantage. Le personnage peut déceler une odeur à 6 mètres.

Normal. Sans ce don, un personnage ne peut déceler une odeur qu'à une distance de 1,50 mètre.

PEAU ÉPAISSE [MONSTRUEUX]

Le personnage dispose d'un cuir épais qui lui confère une réduction des dégâts améliorée.

Condition. Réduction des dégâts.

Avantage. La réduction des dégâts du personnage augmente de +2, comme indiqué sur la table ci-dessous.

RD existante	Peau épaisse
x/argent	x+2/argent
x/+1	x+2/+1
x/+2	x+2/+2
x/+3	x+2/+3
x/+4	x+2/+4

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, la réduction des dégâts du personnage augmente de +2, jusqu'à un maximum égal à deux fois sa réduction des dégâts originelle.

PLONGEON EN PUISSANCE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut fondre sur ses adversaires depuis les cieux.

Conditions. For 15, vitesse de déplacement en vol (manœuvrabilité moyenne).

Avantage. Lorsqu'il vole, le personnage peut plonger et atterrir sur un adversaire pour lui infliger des dégâts supplémentaires. On utilise ce don au prix d'une action simple et il n'affecte que les créatures présentant au minimum une catégorie de taille de moins que le personnage. Pour se servir de ce don, effectuez une attaque de renversement, sachant que l'adversaire ne peut pas décider d'éviter votre personnage. Si la cible est renversée, le personnage a le droit de porter une attaque de coup supplémentaire (qui bénéficie de l'habituel bonus de +4 contre les adversaires à terre). L'attaque inflige les dégâts de base donnés sur la table ci-dessous, selon la catégorie de taille du personnage plus 1,5 fois son bonus de Force (arrondir à l'entier inférieur).

Catégorie de taille	Dégâts de base du Plongeon en puissance
Infime	1d2
Minuscule	1d3
Très petit	1d4
Petit	1d4
Moyen	1d6
Grand	1d8
Très grand	2d6
Gigantesque	2d8
Colossal	4d6

Normal. Sans ce don, le personnage peut simplement attaquer avec une arme naturelle et n'a aucune chance de renverser son adversaire.

Spécial. Si le personnage rate sa tentative de renversement et subit un croc-en-jambe, il est renversé et s'inflige les dégâts dus à l'attaque de coup.

POISON MORTEL [MONSTRUEUX]

L'attaque empoisonnée du personnage inflige davantage de dégâts que la normale.

Conditions. Con 19, attaque spéciale empoisonnée infligeant un affaiblissement temporaire de caractéristique en qualité d'effet secondaire, Poison virulent.

Avantage. L'attaque empoisonnée du personnage a le potentiel d'infliger des dégâts d'effet secondaire plus importants que la normale. Si le sujet de l'attaque rate le second jet de sauvegarde, le poison inflige des dégâts doublés au regard de l'effet secondaire.

POISON VIRULENT [MONSTRUEUX]

L'attaque empoisonnée du personnage est plus efficace.

Conditions. Attaque empoisonnée en guise de pouvoir extraordinaire.

Avantage. Ajoutez +2 au DD du jet de Vigueur visant à résister à l'attaque empoisonnée du personnage.

POLYPHONE [MONSTRUEUX]

Si le personnage est pourvu de deux têtes au moins, il peut lancer davantage de sorts chaque round.

Conditions. Dex 15, Int 15, deux têtes ou plus, Attaques multiples, Combat à deux armes, Incantation rapide, Science du combat à deux armes.

Avantage. Au prix d'une action complexe, le personnage peut lancer un sort ou pouvoir magique supplémentaire par round. Chaque sort jeté dans ce cadre doit présenter un temps d'incantation de 1 action. Quant aux pouvoirs magiques, leur coût d'utilisation ne doit pas être supérieur à une action simple. L'utilisation de ce don suscite une attaque d'opportunité. Si la concentration du personnage est brisée durant cette incantation simultanée (à cause de dégâts ou pour quelque autre raison), effectuez un test de Concentration pour chaque sort ou pouvoir magique. Si l'un d'eux échoue, les sorts ou pouvoirs magiques ne prennent pas effet.

Il est également possible d'utiliser une tête pour lancer un sort ou un pouvoir magique pendant que l'autre active une attaque spéciale comme un souffle ou un rayon oculaire.

Normal. Sans ce don, on ne peut lancer qu'un sort par round et il est impossible de combiner l'incantation avec d'autres actions.

Spécial. Il reste impossible de passer outre la limite d'un sort à Incantation rapide par round (si le personnage possède le don du même nom) en utilisant ce don.

POUVOIR MAGIQUE RAPIDE [GÉNÉRAL]

La créature peut recourir à ses pouvoirs magiques en un clin d'œil.

Condition. Niveau de lanceur de sorts 8.

Avantage. Choisissez l'un des pouvoirs magiques de votre personnage qui satisfait à la condition énoncée ci-dessus. Il peut alors utiliser ce pouvoir comme un pouvoir magique à incantation rapide, 3 fois par jour (ou moins s'il ne peut normalement s'en servir qu'une ou deux fois par jour).

POUVOIR MAGIQUE RAPIDE

Niveau de sort	Niveau de lanceur de sorts requis
0	8
1er	10
2e	12
3e	14
4e	16
5e	18
6e	20
7e	–
8e	–
9e	–

L'utilisation d'un pouvoir magique à incantation rapide ne requiert qu'une action libre qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité. Le personnage peut effectuer une autre action, y compris le recours à un autre pouvoir magique, dans le round où il a utilisé un pouvoir magique à incantation rapide. Par contre, il ne peut se servir que d'un pouvoir magique à incantation rapide par round.

On ne peut choisir qu'un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondir à l'entier inférieur) –4. Reportez-vous à la table ci-dessus. Par exemple, une créature utilisant ses pouvoirs magiques comme un lanceur de sorts de niveau 15 ne peut ainsi affecter que ceux qui reproduisent les effets d'un sort de 3e niveau ou moins. Par ailleurs, un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le temps d'incantation est supérieur à 1 round entier ne peut bénéficier d'une version rapide.

Normal. En général, l'utilisation d'un pouvoir magique requiert une action simple et suscite une attaque d'opportunité, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage l'applique à un nouveau pouvoir magique.

QUEUE PRÉHENSILE [MONSTRUEUX]

Le personnage peut utiliser sa queue pour manipuler des objets.

Conditions. For 13, attaque de queue, Combat à deux armes.

Avantage. Le personnage peut utiliser sa queue comme s'il s'agissait d'une « main » supplémentaire. Celle-ci est capable de manipuler des armes de corps à corps et de s'en servir au combat. Cependant, les malus liés à l'utilisation d'une arme secondaire s'appliquent. Si le personnage a deux mains, cette queue compte comme une troisième main pour ce qui est de Combat à plusieurs armes et de tous les dons affichant celui-ci comme condition.

Le personnage peut aussi se servir de sa queue comme d'une « main » dans le cadre des tests de lutte et d'Escalade, pour lesquels il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2.

RAGE INVOLONTAIRE [GÉNÉRAL]

Les douleurs extrêmes plongent le personnage dans une rage absolue.

Conditions. Con 20, Robustesse.

Avantage. Si votre personnage survit à une attaque lui infligeant au moins 50 points de dégâts et s'il réussit son jet de Vigueur (cf. *Dégâts excessifs*, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*), il bénéficie dès l'action suivante d'un bonus de +4 en Force et en Constitution, et subit un malus de –2 en classe d'armure. Ces ajustements restent valables jusqu'au terme du combat. Ensuite, le personnage est fatigué. Pour plus de détails sur la fatigue, reportez-vous à la partie *Liste des états préjudiciables*, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

RÉDUCTION [GÉNÉRAL]

Le personnage réduit les effets des coups qui lui sont portés.

Conditions. Con 20, Robustesse.

Avantage. Le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts de (2/–). Celle-ci vient en plus de toute autre réduction des dégâts dont il profite déjà. Par contre, elle ne saurait réduire les dégâts subis en dessous de 0.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois.

RÉFLEXES INCOMMODES [GÉNÉRAL]

Le personnage a une chance d'éviter les attaques qui mettent à l'épreuve son agilité, mais à grands frais.

Condition. Réflexes surhumains.

Avantage. Avant d'effectuer un jet de Réflexes, le personnage peut décider d'activer ce don, ce qui lui confère un bonus de +6 au jet de sauvegarde. Une fois le jet de sauvegarde effectué, et quelle qu'en soit l'issue, le personnage est à terre et hébété. Pour plus de détails, reportez-vous à *Liste des états préjudiciables*, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

COMPAGNON D'ARMES MONSTRUEUX ET PRESTIGE

Le Chapitre 2 du *Guide du Maître* décrit le don Prestige, qui permet aux personnages de s'entourer de compagnons loyaux et de suivants dévoués. Un personnage peut parfaitement recruter des compagnons d'armes avant de partir à l'aventure. La Table 2–25 du *Guide du Maître* dévoile le niveau de ces compagnons d'armes en fonction du niveau et du modificateur de Charisme du personnage, ainsi que d'une poignée de modificateurs spéciaux (reportez-vous alors à la Table 2–26).

La Table 2–27 du *Guide du Maître* propose quelques exemples de compagnons d'armes spéciaux accompagnés de leur niveau équivalent, mais ne vous sentez pas obligé de vous limiter à ces quatorze créatures puisque toutes celles du *Manuel des Monstres* disposent désormais d'un NPE de départ (cf. l'Appendice 2). Si le MD adopte cette utilisation du don Prestige, rien ne doit l'empêcher de collaborer avec ses joueurs pour générer un compagnon d'armes monstrueux. Reportez-vous au niveau du compagnon d'armes figurant sur la Table 2–25 et choisissez un monstre dont le NPE de départ est inférieur ou égal à ce nombre. N'oubliez pas que quelle que soit sa valeur de Prestige, un personnage ne peut pas recruter un compagnon d'armes dont le niveau (ou le NPE de départ dans le cas qui nous intéresse) est supérieur ou égal au sien.

REGARD IRRÉSISTIBLE [MONSTRUEUX]

Le regard du personnage est beaucoup plus puissant que la normale.

Condition. Attaque de regard.

Avantage. Ajoutez +2 au DD des jets de sauvegarde réalisés contre le regard de votre personnage.

Spécial. L'avantage procuré par ce don est cumulable avec celui d'Attaque spéciale renforcée (cf. plus haut).

REGARD LIMITÉ [MONSTRUEUX]

Le regard du personnage présente un champ d'action limité.

Conditions. Int 13, attaque de regard.

Avantage. Le personnage doit désormais activer son regard pour en faire usage. Cela lui permet de ne pas affecter ses alliés par inadvertance.

Normal. Un regard normal fonctionne constamment sur les créatures situées à portée, mais on peut aussi s'en servir activement en guise d'action d'attaque.

REGARD PÉNÉTRANT [MONSTRUEUX]

Le regard du personnage est plus efficace que la normale.

Conditions. Int 13, attaque de regard.

Avantage. Une créature qui détourne les yeux n'a que 25 % de chances de ne pas être obligée d'effectuer un jet de sauvegarde contre le regard du personnage.

Normal. Une créature qui détourne les yeux a normalement 50 % de chances de ne pas être obligée d'effectuer un jet de sauvegarde contre le regard du personnage.

Spécial. Ce don n'affecte pas les rayons oculaires (comme ceux du tyrannœil, par exemple).

REGARD PERÇANT [MONSTRUEUX]

Le regard du personnage a une plus grande portée que la normale.

Conditions. Cha 15, Int 13, attaque de regard, Regard irrésistible.

Avantage. Par sa simple présence, le personnage ajoute 9 mètres à la portée de son regard.

RÉPLIQUE DE POUVOIR SURNATUREL [GÉNÉRAL]

Le personnage apprend un pouvoir surnaturel d'une forme donnée.

Conditions. Sag 13, faculté d'adopter une nouvelle forme magiquement.

Avantage. Le personnage est capable d'utiliser un pouvoir surnaturel d'un autre genre de créature quand il adopte sa forme via un sort de *métamorphose* ou quelque effet similaire. Le DD du jet de sauvegarde visant à résister à ce pouvoir est basé sur les valeurs de caractéristique du personnage, pas sur celles d'une créature type de la forme empruntée. Dans le cas d'un souffle, le DD du jet de sauvegarde est égal à 10 + le modificateur de Constitution du personnage + la moitié de ses dés de vie (arrondir à l'entier inférieur). Pour ce qui est des autres pouvoirs surnaturels, le DD du jet de sauvegarde (le cas échéant) est égal à 10 + le modificateur de Charisme du personnage + la moitié de ses dés de vie (arrondir à l'entier inférieur).

Dans le cas de créatures privées de valeur de Constitution (les morts-vivants, par exemple), utilisez le modificateur de Charisme ou celui de Constitution (+0 pour une caractéristique inexistante), en prenant le plus élevé, pour déterminer le DD du jet de sauvegarde.

Le simple fait d'utiliser cet étrange pouvoir est très désorientant. Le personnage subit un malus de –2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de compétence et aux tests de caractéristique. De même, dans une situation stressante ou astreignante (comme un combat), le personnage doit réussir un jet de Volonté (DD 19) pour utiliser ce pouvoir.

Normal. Sans ce don, le personnage ne peut pas utiliser les pouvoirs surnaturels d'une créature dont il prend la forme.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Il n'est pas possible de l'appliquer à un même pouvoir surnaturel pour augmenter le DD du jet de Volonté. À chaque fois, il s'applique à un pouvoir différent.

RÉSISTANCE AU POISON [MONSTRUEUX]

Le personnage résiste particulièrement bien aux effets du poison.

Condition. Attaque spéciale de venin en guise de pouvoir extraordinaire.

Avantage. La nature toxique du personnage lui permet de mieux résister aux attaques empoisonnées. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets de Vigueur visant à résister aux effets du poison. Si la créature produisant le venin est de la même espèce que le personnage, ce bonus s'élève à +4, sachant qu'il y est peut-être immunisé.

RESPIRATION CONTRÔLÉE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut rester hors de l'eau plus longtemps que la normale.

Conditions. Limite au temps que le personnage peut rester hors de l'eau, Endurance.

Avantage. Le personnage contrôle son souffle de manière à rester hors de l'eau plus longtemps que la normale. Doublez la durée normale au-delà de laquelle le personnage doit commencer à effectuer des tests de Constitution pour éviter l'asphyxie.

Ce don n'offre pas de forme de respiration aux créatures qui ne respirent pas de l'air, comme les poissons.

RÉVERBÉRATION [GÉNÉRAL]

L'attaque de son du personnage est plus puissante que la normale.

Condition. Attaque de son.

Avantage. Ajoutez +2 au DD des jets de sauvegarde effectués contre l'attaque de son du personnage.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois si le personnage possède plus d'une forme d'attaque de son. À chaque fois, il s'applique à une nouvelle attaque de son.

ROMPU AUX ÉNERGIES DESTRUCTIVES [GÉNÉRAL]

Le personnage résiste davantage aux attaques d'énergie destructive.

Condition. Résistance au type d'énergie destructive spécifié lors du choix de ce don.

Avantage. La résistance du personnage à un type d'énergie destructive augmente de 10 points. On ne peut utiliser ce don que pour augmenter une résistance déjà existante, pas pour bénéficier d'une résistance à un nouveau type d'énergie. Par exemple, un démon a la possibilité d'augmenter sa résistance à l'acide, au feu ou au froid, mais pas de développer une résistance au son.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, auquel cas ses effets peuvent être cumulatifs. À chaque fois, le personnage l'applique à un autre type d'énergie auquel il résiste déjà ou augmente une résistance existante.

RUGISSEMENT PUISSANT [MONSTRUEUX]

Le personnage perturbe ses adversaires en poussant un puissant rugissement en guise d'attaque.

Conditions. Animal ou créature magique, taille G.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut utiliser ce don au prix d'une action simple. Le puissant rugissement affecte tous les adversaires situés dans un rayon de 9 mètres dont le niveau est inférieur à celui du personnage (encore faut-il qu'ils soient capables de l'entendre). Tout adversaire affecté doit réussir un jet de Volonté (DD égal à 10 + la moitié des DV du personnage + son modificateur de Cha) pour annuler l'effet. En cas d'échec, la cible est secouée pendant 1d6 rounds. Une créature secouée subit un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests.

RUGISSEMENT PUISSANT SUPRÊME [MONSTRUEUX]

Le personnage perturbe ses adversaires en poussant un puissant rugissement en guise d'attaque.

Conditions. Animal ou créature magique, taille G, Rugissement puissant.

Avantage. Ce don fonctionne sur le même principe que Rugissement puissant, mais les adversaires qui ratent leur jet de Volonté (DD égal à 10 + la moitié des DV du personnage + son modificateur de Cha) sont paniqués pendant 2d6 rounds. Une créature paniquée subit un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests. En outre, elle a 50 % de chances de lâcher ce qu'elle tient en main et s'enfuit aussi vite que possible. Un individu paniqué est dans un état de terreur plus avancé que s'il était secoué.

SCIENCE DE L'ATTAQUE EN VOL [GÉNÉRAL]

Le personnage attaque en vol avec une grande facilité.

Conditions. Faculté de voler, Attaque en vol, Esquive, Souplesse du serpent.

Avantage. Lorsqu'il vole, le personnage peut effectuer une action de déplacement (y compris un piqué), plus une autre action partielle à n'importe quel moment au cours de son mouvement. Si cette action partielle est une attaque, le personnage ne suscite pas la moindre attaque d'opportunité en se déplaçant dans la zone contrôlée par sa cible. Il ne peut pas accomplir une deuxième action de déplacement au cours d'un round pendant lequel il réalise une attaque en vol.

Normal. Sans ce don, le personnage effectue une action partielle avant ou après son déplacement. S'il possède le don Attaque en vol, il n'en suscite pas moins des attaques d'opportunité en se déplaçant dans les zones contrôlées par ses adversaires.

SCIENCE DE L'ODORAT [GÉNÉRAL]

Le personnage sent ou piste les créatures à l'odeur de plus loin que la normale.

Conditions. Pouvoir d'odorat.

Avantage. Le personnage sent l'approche de ses adversaires et repère ceux qui se cachent dans un rayon de 18 mètres. Ce dernier est doublé en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition) et triplé si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

Normal. Sans ce don, l'odorat permet au personnage de repérer ses adversaires dans un rayon de 9 mètres.

SCIENCE DE LA RÉPLIQUE DE POUVOIR SURNATUREL [GÉNÉRAL]

Le personnage se perfectionne dans l'utilisation d'un pouvoir surnaturel d'une forme donnée.

Conditions. Sag 17, Réplique de pouvoir surnaturel, faculté d'adopter une nouvelle forme magiquement.

Avantage. Ce don fonctionne sur le même principe que Réplique de pouvoir surnaturel, si ce n'est que le personnage ne subit pas le malus de –2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de compétence et aux tests de caractéristique.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Il n'est pas possible de l'appliquer à un même pouvoir surnaturel. À chaque fois, il s'applique donc à un pouvoir différent.

SCIENCE DE LA RÉSISTANCE AU RENVOI DES MORTS-VIVANTS [MONSTRUEUX]

Le personnage a plus de chances de résister au renvoi des morts-vivants.

Condition. Mort-vivant.

Avantage. Le personnage est moins affecté par les prêtres et les paladins (voir *Prêtres et morts-vivants*, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Chaque fois qu'un prêtre ou un paladin tente de le renvoyer, mais aussi de l'intimider, de le contrôler ou d'augmenter son moral, ajoutez 4 à son niveau de personnage (dés de vie de monstre et niveaux de classe). Par exemple, un nécrophage doté de 4 DV et de ce don est considéré comme un mort-vivant à 8 DV lorsqu'un prêtre ou un paladin tente de l'affecter, même s'il reste par ailleurs une créature à 4 DV.

SCIENCE DE LA TOILE [MONSTRUEUX]

Le personnage tire de nouveaux avantages de ses toiles.

Condition. Faculté de créer une toile en guise de pouvoir surnaturel 2 fois par jour au moins.

Avantage. Ajoutez +2 au DD visant à s'échapper d'une toile du personnage ou à la déchirer. Le personnage peut entreprendre une action complexe pour attaquer à l'aide de sa toile. Dans ce cas, il a le droit d'attaquer une cible supplémentaire par point de bonus de Dextérité possédé. Aucune cible ne saurait se trouver à plus de 3 mètres d'une autre. Pour utiliser ce don, il faut sacrifier deux utilisations quotidiennes du pouvoir de toile.

SCIENCE DES ATTAQUES MULTIPLES [MONSTRUEUX]

Le personnage est habitué à utiliser toutes ses armes naturelles en même temps.

Conditions. Au moins trois armes naturelles, Attaques multiples.

Avantage. Les attaques secondaires du personnage portées à l'aide d'armes naturelles ne subissent aucun malus. Elles ne bénéficient toujours que de la moitié du bonus de Force du personnage (le cas échéant) aux dégâts.

Normal. Sans ce don, les attaques secondaires naturelles du personnage subissent un malus de –5 (ou de –2 s'il possède le don Attaques multiples).

SCIENCE DU COMBAT À PLUSIEURS ARMES [MONSTRUEUX]

Une créature dotée de trois mains ou plus est capable de combattre à l'aide d'une arme dans chacune. Elle peut effectuer jusqu'à deux attaques supplémentaires par round avec chacune de ses armes secondaires.

Conditions. Dex 15, trois bras ou plus, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9, Combat à plusieurs armes, Multidextrie.

Avantage. En plus de l'attaque supplémentaire que chaque arme secondaire porte grâce au don Combat à plusieurs armes, le personnage peut effectuer une seconde attaque à l'aide de chaque arme secondaire, mais avec un malus de –5.

Normal. Avec Combat à plusieurs armes seulement, un personnage ne peut réaliser qu'une seule attaque supplémentaire par arme secondaire.

Spécial. Ce don remplace Science du combat à deux armes pour les créatures ayant plus de deux bras.

SOUFFLE PUISSANT [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de renverser les cibles à l'aide d'un simple souffle.

Conditions. Con 20, taille TG, Attaque en puissance.

Avantage. En entreprenant une action d'attaque, le personnage souffle et affecte toutes les créatures situées dans un cône de 1,50 mètre de long par point de bonus de Constitution. Les sujets présents dans la zone sont affectés comme s'ils étaient frappés par un effet du vent (cf. la Table 3–17 du *Guide du Maître*). La force du vent dépend de la catégorie de taille du personnage, comme le montre la table ci-dessous.

Catégorie de taille	Force du vent
TG	Important
Gig	Violent
C	Tempête

Si le personnage dispose d'une attaque de souffle, il lui est impossible d'utiliser ce don et ladite attaque en même temps.

SOUFFLE RAPIDE [MONSTRUEUX]

Le personnage attend moins longtemps que la normale avant de pouvoir utiliser de nouveau son souffle.

Conditions. Attaque de souffle, Incantation rapide ou Pouvoir magique rapide.

Avantage. L'intervalle requis entre l'utilisation de deux souffles est réduit de 1 round. Par exemple, un dragon doté de ce don peut utiliser son souffle tous les 1d4–1 rounds, et non tous les 1d4 rounds. Si le résultat du jet est égal à 0, le dragon peut souffler dès le round suivant (mais pas deux fois durant le même round).

Si l'intervalle est fixe, comme 1 fois par heure, il est réduit de moitié.

Spécial. Si le personnage possède plusieurs têtes dotées d'une attaque de souffle, toutes bénéficient du nouvel intervalle.

SOUFFLE SUPPLÉMENTAIRE [MONSTRUEUX]

Le personnage peut utiliser son souffle une fois de plus par jour.

Conditions. Attaque de souffle dotée d'un nombre d'utilisations quotidiennes limité, Extension de durée ou Extension de durée magique.

Avantage. Le personnage peut utiliser son attaque de souffle une fois de plus par jour. Par contre, il lui faut patienter 1 heure entre chaque souffle.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage gagne un souffle quotidien supplémentaire.

TRANSFORMATION RAPIDE [GÉNÉRAL]

Le personnage effectue ses transformations plus rapidement et plus facilement que la normale.

Conditions. Dex 15, pouvoir de transformation.

Avantage. Le temps requis pour changer de forme est réduit comme suit.

Normal	Réduction
Plus de 1 round	Moitié moins de rounds (arrondir à l'entier supérieur)
Action complexe	Action simple
Action simple	Action de mouvement
Action de mouvement	Action libre

Ce don ne saurait réduire le temps requis pour se transformer à moins d'une action libre.

TRANSFORMATION SURNATURELLE [GÉNÉRAL]

Le personnage convertit un pouvoir magique en pouvoir surnaturel.

Condition. Pouvoir magique inné.

Avantage. L'un des pouvoirs magiques du personnage devient un pouvoir surnaturel. Il n'est donc plus sujet à la résistance à la magie, mais une *zone d'antimagie* peut tout de même le réprimer. L'utilisation de ce pouvoir ne suscite pas d'attaque d'opportunité. S'il est limité, le nombre d'utilisations ne change pas. Le niveau de lanceur de sorts effectif est égal au total de dés de vie du personnage ou au niveau de lanceur de sorts effectif du pouvoir originel (choisissez le plus élevé).

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. À chaque fois, il s'applique à un nouveau pouvoir magique.

TRÉPIGNEMENT [MONSTRUEUX]

Le personnage est capable de frapper du pied pour écraser et disperser ses adversaires.

Conditions. Taille TG, doit posséder des pieds, attaque spéciale de piétinement.

Avantage. En entreprenant une action complexe, le personnage peut frapper une surface solide à l'aide de l'un de ses membres et générer une onde de choc. Celle-ci part de lui et se propage dans un rayon de 1,50 mètre x les dés de vie de la créature. Effectuez un jet d'attaque à mains nues. Toutes les créatures situées dans la zone affectée comparent le résultat de leur test d'Équilibre à celui du jet d'attaque. Celles qui ratent ce jet opposé sont renversées.

Spécial. Chaque structure et objet non porté qui se trouve au moins partiellement dans la zone d'effet subit des dégâts égaux à 1d6 + le bonus de Force du personnage + la solidité de l'objet (maximum 5).

VIGUEUR INCOMMODE [GÉNÉRAL]

Le personnage a une meilleure chance de résister aux attaques qui le prennent pour cible, mais à grands frais.

Condition. Vigueur surhumaine.

Avantage. Avant d'effectuer un jet de Vigueur, le personnage peut décider d'activer ce don, ce qui lui confère un bonus de +6 au jet de sauvegarde. Une fois le jet de sauvegarde effectué, et quelle qu'en soit l'issue, le personnage est chancelant jusqu'au terme de la rencontre. Un personnage chancelant ne peut entreprendre que des actions partielles là où il réalise habituellement des actions simples.

VOLONTÉ INCOMMODE [GÉNÉRAL]

Le personnage a une meilleure chance de résister aux attaques qui prennent son esprit pour cible, mais à grands frais.

Condition. Volonté de fer.

Avantage. Avant d'effectuer un jet de Volonté, le personnage peut décider d'activer ce don, ce qui lui confère un bonus de +6 au jet de sauvegarde. Une fois le jet de sauvegarde effectué, et quelle qu'en soit l'issue, le personnage est secoué jusqu'au terme de la rencontre. Un personnage secoué subit un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests.

L'épée-ciseaux. Aussi fatale que la foudre.

Certaines griffes paraissent fausses et petites et peu inquiétantes. Les extenseurs de griffes font la différence.

Masque du dragon

Certaines épées ne sont pas faites pour être tenues par de simples mains.

Dague coup-de-poing d'ogre

De nombreux monstres peuvent utiliser l'équipement des races de base tel qu'il est décrit dans le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*. Par ailleurs, certaines créatures peuvent (et parfois même doivent) recourir à quelques éléments de « l'équipement monstrueux » qui est présenté dans ce chapitre.

TROUVER DE L'ÉQUIPEMENT MONSTRUEUX

Les créatures du *Manuel des Monstres* peuvent dans certains cas fabriquer de l'équipement, à condition de disposer des compétences et dons adéquats. Il existe même un marché lucratif pour de telles marchandises, à l'attention de ceux qui sont suffisamment courageux ou inconscients pour rechercher des clients. Parce que ce type de clients n'est justement pas le bienvenu dans les villes et villages, le fabricant qui se lance dans cette entreprise se doit d'aller à leur rencontre. Une fois qu'il a mis la main sur un tel chaland, il doit encore gagner sa confiance, s'attendre à traiter avec des clients bien plus puissants qu'il ne l'est lui-même, avant de retourner vers la civilisation.

Ces artisans sont souvent obligés de garder leurs activités secrètes. Il se peut que des communautés maléfiques approuvent de tels agissements, mais dans le cas de collectivités neutres ou bonnes, il faut s'attendre à être sévèrement puni si l'on se fait prendre à trafiquer avec des monstres. C'est pourquoi nombre de ces artisans préfèrent mener une existence de nomade, charger leur carriole de leur établi, leur forge ou leur laboratoire pour garder constamment une longueur d'avance sur les foules redresseuses de torts.

Du côté des monstres, cet équipement n'est pas plus difficile à obtenir que celui du *Manuel des Joueurs*. S'ils veulent acheter l'un de ces objets, ils n'auront aucun problème pour trouver un marchand ou un artisan prêt à leur vendre. Les communautés de monstres structurées qui ne bénéficient pas de leurs propres artisans peuvent s'attendre à recevoir les visites régulières de marchands ambulants. Pour un monstre esseulé, il suffit de se rendre dans un tel endroit et de faire entendre ses attentes aux marchands locaux avant de retourner dans son antre attendre la livraison.

Les joueurs qui interprètent des personnages monstrueux peuvent démarrer avec cet équipement, à la condition toutefois de disposer des fonds initiaux nécessaires.

UTILISATION DE L'ÉQUIPEMENT MONSTRUEUX DANS VOTRE CAMPAGNE

L'équipement monstrueux ne doit pas être déterminé aléatoirement, comme c'est le cas pour certains trésors. Il peut arriver de temps en temps qu'une créature incapable de se servir d'un objet le garde malgré tout, comme un trophée ou une pièce de collection. Il revêt alors une certaine valeur à ses yeux. Mais la plupart du temps, les personnages verront cet équipement sur le terrain, pas comme un simple élément de quelque butin, d'autant que pour eux il n'a pas réellement d'intérêt (si ce n'est peut-être d'être revendu à d'autres monstres).

Les armes d'hast peuvent être aussi longues que désiré et servir divers desseins

Les monstres peuvent « acheter » de l'équipement sur la base de la valeur moyenne de leur trésor (cf. les Tables 7–2 et 7–3 du *Guide du Maître*). Vous pouvez déterminer aléatoirement le reste des biens selon la Table 7–4 du Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

MODIFIER LA TAILLE DES ARMES

Certains des adversaires que votre personnage risque de rencontrer manient des armes dont la taille est différente de la norme. En même temps que la taille change, les dégâts, le poids, le prix, le facteur de portée et l'allonge des armes sont également altérés.

Taille et dégâts. Quand une arme est plus petite ou plus grande, les dégâts qu'elle inflige sont différents. Afin de déterminer les dégâts infligés par une arme plus grande ou réduite, il convient de vérifier de combien de catégories de taille elle est affectée. Une épée longue (normalement de taille moyenne et souvent utilisée par les créatures de taille M) telle qu'elle est maniée par un géant des nuages de taille TG fait deux catégories de taille de plus que la normale. Pour chaque changement de catégorie de taille, veuillez consulter la Table 5–1 ou la Table 5–2, en repérant les dégâts correspondant à l'arme d'origine dans la colonne de gauche avant de vous reporter vers la droite pour définir les nouveaux dégâts.

Les armes ne peuvent réduire de taille que dans une certaine limite. Ainsi, une arme qui inflige moins de 1 point de dégâts n'a aucun effet. Par ailleurs lorsqu'une arme inflige seulement 1 point de dégâts, il ne peut en exister de version encore plus petite.

Arbalètes légères et lourdes. Ces armes constituent des exceptions à ce qui est présenté dans les Tables 5–1 et 5–2. En ce qui les concerne, veuillez consulter la Table 5–3.

Taille, poids et prix. Quand une arme augmente de taille, son poids gagne 50 % pour chaque catégorie de taille supplémentaire. Ainsi, dans le cas d'une hache de lancer (normalement petite, pesant 2 kg) dont la taille est grande, son poids se retrouve à 4,5 kg. Le prix de l'arme évolue de la même manière, ce qui fait que cette grande hache de lancer coûterait 18 po (au lieu des 8 po de la petite). Pour les réductions de taille, le poids diminue de 25 % par catégorie de taille de différence. Ainsi une très petite hache de lancer pèse 1,5 kg (par rapport aux 2 kg de la petite). Le prix de l'arme diminue de la même manière (25 % par catégorie de taille).

Taille et portée. Une arme dont la taille est différente de la norme voit également son facteur de portée changer. Pour chaque augmentation de taille, la portée gagne 25 %. Les très grands arcs longs, tels que ceux qu'utilisent les ogres mages, ont un facteur de portée de 37,50 mètres (au lieu des 30 m du grand arc long classique). De la même manière, pour chaque réduction de taille, le facteur de portée diminue de 25 %, ce qui fait qu'un arc long de taille moyenne se retrouve avec un facteur de portée de 22,50 mètres.

Taille et allonge. Pour chaque augmentation de taille d'une arme procurant une allonge importante, ajoutez 1,50 mètre à son allonge. Une très grande guisarme, par exemple, aurait une allonge de 4,50 mètres (au lieu des 3 mètres de la grande version), alors qu'une guisarme gigantesque aurait une allonge de 6 mètres. La réduction de taille, par contre, rend rapidement toute allonge inefficace. Une allonge de seulement 1,50 mètre est tout à fait normale pour une créature de taille P ou M. La différence notable est qu'une créature de taille TP qui utilise une petite arme peut se battre au corps à corps comme si elle avait une allonge de 1,50 mètre, ce qui signifie qu'elle n'a plus besoin de rentrer dans l'espace de son adversaire pour l'attaquer.

TROIS MAINS ET PLUS

Le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs* précise que lorsque l'on inflige des dégâts avec une arme tenue à deux mains, on ajoute une fois et demie son bonus de Force. Le porteur d'une arme légère ne peut bénéficier de ce bonus de Force avantageux lorsqu'il utilise son arme à deux mains (cf. *Catégories d'armes* dans le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*).

À partir du moment où une arme est conçue pour être maniée à plus de deux mains, chaque main supplémentaire augmente les dégâts infligés par cette arme. Toute main utilisée en plus de la première confère la moitié du bonus de Force du porteur aux dégâts. Une créature qui manie une épée longue avec ses deux mains ajoute 1,5 fois son bonus de Force aux dégâts. Dans le cas d'un girallon qui utilise un très grand gourdin avec ses quatre mains, la créature applique 2,5 fois son bonus de Force aux jets de dégâts.

Toute arme du *Manuel des Joueurs* peut exister dans une version rallongée, équilibrée ou d'une certaine manière conçue et adaptée pour les créatures disposant de plus de deux mains. Le plus important est de déterminer le rapport entre la taille de l'arme et la taille de l'utilisateur. Les armes légères ne peuvent être en aucun cas façonnées pour être utilisées à plus de deux mains. Les armes à une main peuvent de toute façon être utilisées à deux mains, et l'on peut les modifier pour qu'elles soient maniées à quatre mains. Les armes à deux mains peuvent être conçues pour accueillir jusqu'à huit mains. Le coût d'une telle modification équivaut à celui d'une arme de maître, et l'utilisateur bénéficie également des avantages apportés par ce dernier type d'arme.

Les armes peuvent changer de taille comme cela a été souligné plus haut. Veuillez appliquer la modification du prix liée à la taille avant de prendre en compte celle qui intervient pour en faire une arme de maître lorsque vous concevez des armes de taille réduite ou supérieure destinées à des créatures dotées de plus de deux mains.

ÉQUIPEMENT SPECTRAL

De la même manière que les armures, les boucliers et les armes magiques peuvent être chargés de la propriété spéciale spectrale, les anneaux, les sceptres, les bâtons, les baguettes, les objets merveilleux et tous les objets magiques permanents peuvent également en bénéficier. Une fois qu'ils sont enchantés de la sorte, ces objets peuvent à chaque instant être ramassés, déplacés, transportés ou portés sur soi par les créatures intangibles.

Par contre, cette propriété ne confère pas aux objets magiques la possibilité d'affecter des cibles tangibles ou intangibles au-delà des effets normaux qu'ils produisent.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : don de création d'objets approprié, *changement de plan*. *Prix de vente* : augmente le coût de l'objet de 10 %.

TABLE 5–1 : DÉGÂTS DES ARMES DE TAILLE SUPÉRIEURE

Dégâts de Base	Première augmentation	Deuxième augmentation	Troisième augmentation	Quatrième augmentation	Cinquième augmentation	Sixième augmentation
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6
2d4	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6	12d6
1d8	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6	12d6
1d10	2d8	3d8	4d8	6d8	8d8	12d8
1d12	3d6	4d6	6d6	8d6	10d6	16d6
1d20	4d6	6d6	8d6	12d6	16d6	24d6

NOUVELLES UTILISATIONS DES PROPRIÉTÉS SPÉCIALES EXISTANTES

Animé. Les boucliers qui bénéficient de cette propriété spéciale sont parfaitement adaptés aux créatures qui n'ont pas l'anatomie humanoïde normalement nécessaire à leur maniement.

Dansant. À l'instar des boucliers animés, les armes dansantes sont parfaitement adaptées aux créatures qui n'ont pas l'anatomie humanoïde nécessaire à leur maniement normal.

Spectral. Cette propriété spéciale permet aux créatures intangibles de tenir et d'utiliser ces objets. Les objets spectraux ont une apparence nébuleuse et translucide. Les armures et les boucliers spectraux peuvent être ramassés, déplacés et portés par les créatures intangibles. Ces dernières bénéficient alors du bonus d'altération de la protection, aussi bien contre les attaques tangibles qu'intangibles, et conservent leur capacité à traverser librement les objets solides. Les armes spectrales infligent des dégâts normaux contre les créatures intangibles, quels que soient leurs bonus (la capacité des créatures intangibles à éviter 50 % du temps les dégâts ne s'applique pas face aux armes spectrales). De plus, elles peuvent être ramassées et déplacées à tout instant par les créatures intangibles. En résumé, les armes, armures et boucliers spectraux peuvent être considérés aussi bien comme tangibles qu'intangibles, selon ce qui arrange le plus leur porteur.

ARMES

Bâton à pinces. Le bâton à pinces est une arme longue conçue par les kuo-toas pour capturer leurs adversaires en limitant les dégâts. Tout porteur qui réussit une attaque avec le bâton à pinces sur une cible de taille P ou M peut engager immédiatement une lutte (au prix d'une action libre) sans susciter d'attaque d'opportunité (cf. *Lutte* dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). En plus des possibilités normales qui se présentent au lutteur, le porteur de l'arme peut tenter de mettre sa cible à terre (ce qui équivaut à un croc-en-jambe, mais sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un jet d'attaque). Le bâton à pinces est une arme procurant une allonge importante et ne peut donc être utilisé contre des adversaires adjacents.

Chaîne barbelée. Cette arme est composée de quatre à six courtes barres de fer barbelées liées par des chaînes. Les kytons portent souvent de telles armes à la place de leurs chaînes normales en y appliquant leur pouvoir de danse des chaînes.

Chaîne-fouet. Il s'agit d'une simple chaîne aux extrémités lestées. On peut la faire tourbillonner à vive allure et infliger des coups violents en profitant des poids. Il est également possible d'utiliser l'une des extrémités pour enchevêtrer un adversaire. Les kytons portent souvent de telles armes à la place de leurs chaînes normales en y appliquant leur pouvoir de danse des chaînes.

La chaîne-fouet peut être utilisée soit comme une arme double, soit comme une arme procurant une allonge importante. On peut combattre avec comme si l'on maniait deux armes, ce qui impose les malus d'attaque normaux, équivalents à l'utilisation d'une arme à une main et d'une arme légère. Dans ce cas, on ne peut s'attaquer qu'à un adversaire adjacent.

Si l'on se sert de la chaîne-fouet comme d'une arme procurant une allonge importante, les adversaires distants de 3 mètres sont alors menacés. De plus, à l'inverse des autres armes de ce genre, les adversaires directement adjacents sont également susceptibles de recevoir des coups. En l'utilisant de cette manière, seule l'une des extrémités de l'arme est efficace et on ne peut alors pas s'en servir comme d'une arme double.

TABLE 5–2 : DÉGÂTS DES ARMES DE TAILLE RÉDUITE

Dégâts de Base	Première réduction	Deuxième réduction	Troisième réduction	Quatrième réduction	Cinquième réduction	Sixième réduction
1d2	1	—	—	—	—	—
1d3	1d2	1	—	—	—	—
1d4	1d3	1d2	1	—	—	—
1d6	1d4	1d3	1d2	1	—	—
2d4	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—
1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1	—
1d10	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1
1d12	1d10	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2

TABLE 5–3 : DÉGÂTS DES ARBALÈTES DE TAILLES SUPÉRIEURE ET RÉDUITE

	Taille de l'arme								
Type de l'arbalète	Infime	Minuscule	Très petite	Petite	Moyenne	Grande	Très Grande	Gigantesque	Colossale
Légère	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
Lourde	1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	2d8	3d8	4d8	6d8

En raison de la capacité d'enrouler la chaîne-fouet autour d'une jambe ou d'un membre de l'adversaire, il est possible d'effectuer des crocs-en-jambe. Si l'on se retrouve déséquilibré au cours d'une telle tentative de croc-en-jambe, il est toujours possible de lâcher la chaîne pour éviter de se retrouver à terre.

Celui qui utilise une chaîne-fouet bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque opposés lorsqu'il tente de désarmer un adversaire (y compris aux jets visant à éviter de se faire désarmer à son tour en cas d'échec).

On peut tout à fait profiter du Attaque en finesse secrète afin d'appliquer le modificateur de Dextérité à la place de celui de Force pour les attaques effectuées avec une chaîne-fouet.

Chaîne serpentine. Cette chaîne s'enroule autour des serpents d'une méduse, ce qui permet à celle-ci d'effectuer des attaques de corps à corps avec une allonge importante, en plus de son regard et de son arc court. La chaîne serpentine est donc une arme procurant une allonge importante. Une méduse peut toucher des adversaires situés à 3 mètres d'elle par le biais de cette arme. De plus, à l'inverse de la plupart des armes procurant une telle allonge, celle-ci lui permet d'attaquer les ennemis adjacents.

Étant donné que la chaîne peut s'enrouler autour de la jambe ou de tout autre membre d'un ennemi, la méduse peut effectuer des crocs-en-jambe par son intermédiaire. Si la méduse est elle-même déséquilibrée au cours de sa tentative de croc-en-jambe, elle ne peut se débarrasser de la chaîne pour éviter de se retrouver à terre.

Lorsqu'elle utilise une chaîne serpentine, la méduse bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque opposés lorsqu'elle tente de désarmer un adversaire (y compris aux jets visant à éviter de se faire désarmer à son tour en cas d'échec).

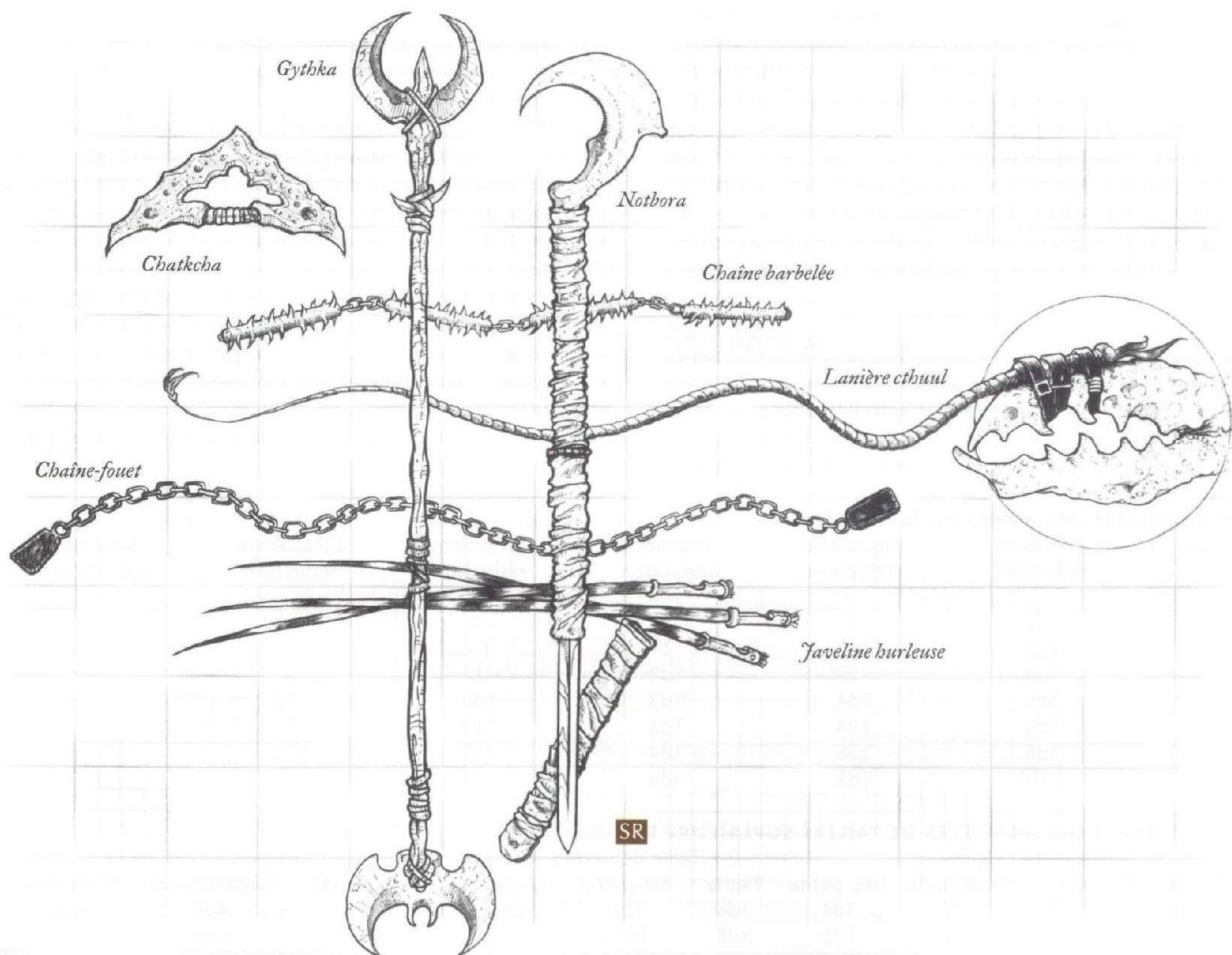
La chaîne serpentine ne peut transmettre le poison des serpents de la méduse. Cette dernière peut cependant choisir d'attaquer avec ses serpents au lieu de sa chaîne. Dans ce cas, les règles et l'allonge normales reprennent leur droit.

Chatkcha. Le chatkcha est une lourde arme de lancer triangulaire, tranchante et constituée de cristal, très appréciée des thri-kreens (cf. *Manuel des Monstres II*).

Demi-pique, pique et lance de salamandre. Ces armes entièrement métalliques sont plus lourdes que les versions classiques et infligent donc plus de dégâts. Elles conduisent également bien la chaleur et l'électricité, contrairement à leurs équivalents aux manches en bois.

Dents de requin. Ce bâton est une longue arme conçue pour lacérer la chair de ses cibles. Si le porteur touche un adversaire de taille P ou M avec les dents de requin, il lui inflige des dégâts normaux et peut immédiatement engager une lutte au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité (cf. *Lutte* dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Le porteur des dents de requin peut choisir d'infliger les dégâts normaux de l'arme au cours des rounds suivants, sans même effectuer d'autres jets d'attaque contre sa victime ainsi agrippée.

Épée-ciseaux. Conçue pour les mariliths et leurs six bras, cette épée présente un assemblage articulé complexe comprenant trois lames et trois poignées. Il est nécessaire de posséder six bras pour manier efficacement l'épée-ciseaux. Sur un coup



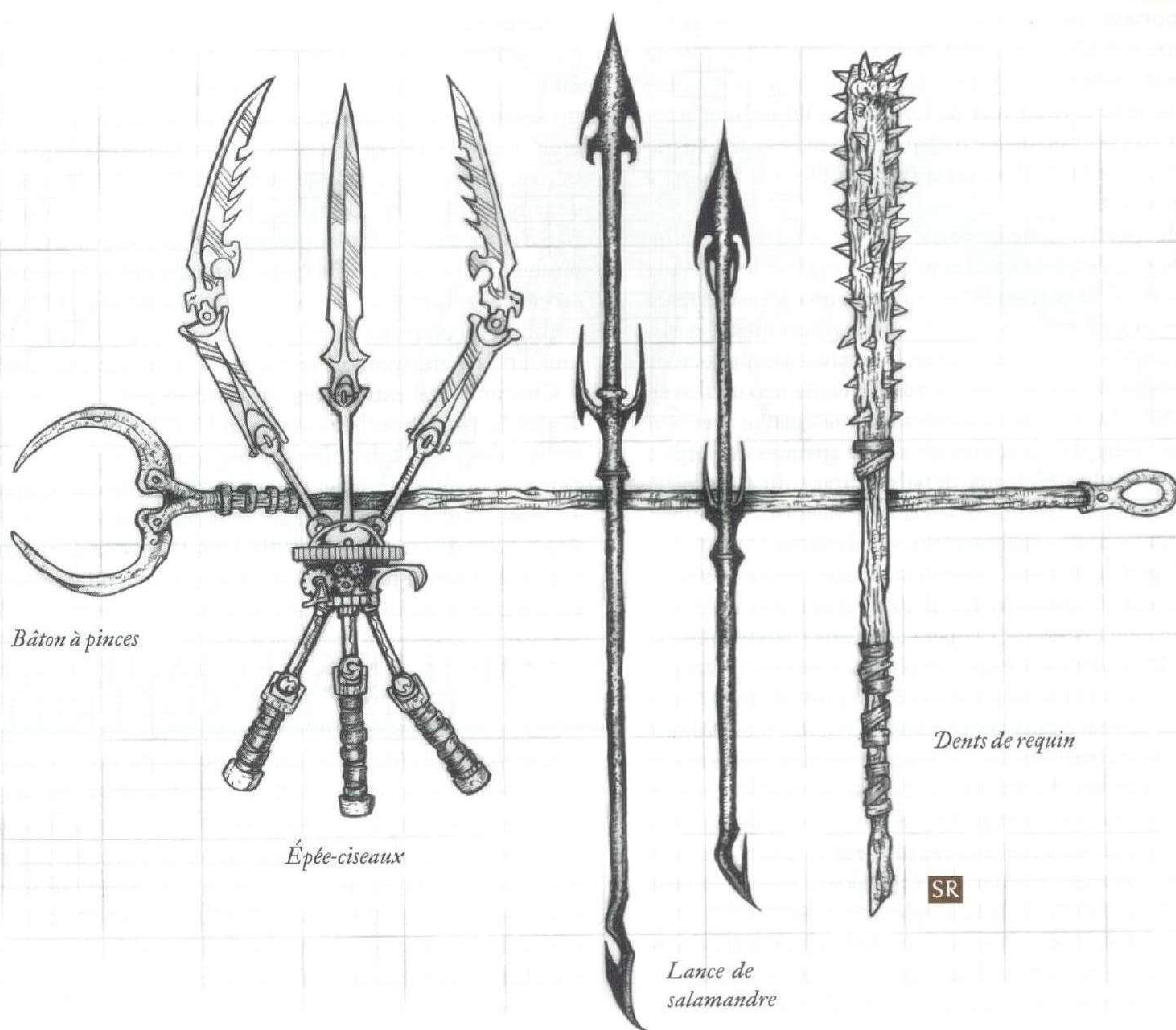


Table 5–4 : armes

Armes exotiques — corps à corps

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Moyennes						
Chaîne barbelée	18 po	2d6	x2	—	3 kg	Contondant, perforant
Gourdin de queue	10 po	1d8	x2	—	5 kg	Contondant, perforant
Lame de queue	17 po	1d8	19–20/x2	—	3 kg	Tranchant
Grandes						
Bâton à pinces [1]	8 po	1d4	x2	—	4 kg	Contondant
Chaîne-fouet [1]	5 po	1d6/1d6	x2	—	2,5 kg	Contondant
Chaîne serpentine [1]	5 po	1d6/1d6	x2	—	2,5 kg	Contondant
Dents de requin [1]	20 po	2d6	x3	—	5 kg	Tranchant
Épée-ciseaux [1]	100 po	2d8	19–20/x2	—	12,5 kg	Tranchant
Gythka	60 po	1d8/1d8	x2	—	12,5 kg	Tranchant
Pique de salamandre [2]	10 po	2d6	x2	—	9 kg	Perforant
Très grandes						
Notbora [1]	20 po	2d6/2d6	x2 ou 19–20/x2	—	1 kg	Contondant, tranchant

Armes exotiques — distance

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Petites						
Lanière cthuul	1 po	1d2 [3]	x2	4,50 m [4]	1 kg	Tranchant
Moyennes						
Chatkcha	1 po	1d6	x2	6 m	1,5 kg	Perforant
Javeline hurleuse [1]	2 po	1d6 [1]	x2	9 m	1 kg	Perforant
Demi-pique de salamandre [2]	2 po	1d8	x3	3 m	3 kg	Perforant
Grandes						
Lance de salamandre [2]	4 po	2d6	x2	3 m	5 kg	Perforant

[1] Cf. la description de l'arme pour ses caractéristiques spéciales.
[2] Cf. les descriptions de la demi-pique et de la lance dans le *Manuel des Joueurs* pour leurs caractéristiques spéciales.
[3] Cette arme n'inflige que des dégâts temporaires.
[4] Cf. la description du fouet dans le *Manuel des Joueurs* pour ses caractéristiques spéciales.

critique, un porteur qui maîtrise l'arme peut choisir d'engager une lutte contre son adversaire avec deux des lames (+2 au test de lutte du porteur). Si le test de lutte réussit, l'adversaire est considéré comme agrippé et le porteur de l'arme peut lui infliger automatiquement 1d8 points de dégâts par round avec la troisième lame. Le porteur ne peut attaquer d'autres cibles s'il recourt à cette capacité de lutte.

Gourdin de queue. Cette arme est constituée d'un gourdin, ainsi que de la gaine et des attaches nécessaires pour le fixer à la queue de la créature. La version qui en est présentée ici est adaptée pour les créatures de taille M, telles que les hommes-lézards. Lorsqu'elle se sert du gourdin de queue, la créature peut effectuer une attaque de corps à corps à son bonus d'attaque maximal avec cette arme et rien d'autre, ou bien exécuter une attaque avec son gourdin de queue en plus de toutes ses autres attaques de corps à corps. Veuillez vous référer aux détails traitant du Combat à plusieurs armes et de la Multidextrie, dans le *Manuel des Monstres*, pour déterminer les malus encourus aux jets d'attaque.

Gythka. Le gythka est une arme double très prisée des thri-kreens (cf. *Manuel des Monstres II*). Il s'agit d'une perche dotée d'une lame à chaque extrémité. On peut combattre avec comme si l'on maniait deux armes, ce qui impose les malus d'attaque normaux équivalents à l'utilisation d'une arme à une main et d'une arme légère (cf. *Combat à deux armes* dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Toute créature qui utilise une arme double à une main, comme un ogre avec une hache double d'orque, ne peut s'en servir comme une arme double. Les thri-kreens (et toutes les créatures dotées de quatre bras ou plus) qui apprennent le don Combat à plusieurs armes peuvent manier deux gythkas à la fois en tant qu'armes doubles grâce à leurs bras supplémentaires.

Javeline hurleuse. Tirée d'un piquant de hurleur, cette arme équivaut à une javeline de base dotée d'une capacité supplémentaire. Toute cible touchée par une javeline hurleuse doit réussir un jet de Réflexes (DD 16) sous peine de voir l'arme se briser une fois logée dans sa chair. La javeline ainsi figée impose un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests. L'extraction de la javeline inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires. Les javelines hurleuses qui ont touché leur cible deviennent inutilisables. Dans le cas de javelines qui ont manqué leur but, il y a 50 % de chances qu'elles se cassent à l'impact et ne puissent pas resservir. Étant donné qu'une javeline hurleuse n'est pas conçue pour le combat au corps à corps, on considère, pour tous les personnages, qu'ils ne maîtrisent pas son maniement et subissent donc un malus de –4 lorsqu'ils l'utilisent au corps à corps.

Lame de queue. Cette arme est constituée d'une lame, ainsi que de la gaine et des attaches nécessaires pour la fixer à la queue de la créature. La version qui en est présentée ici est adaptée pour les créatures de taille M, telles que les hommes-lézards. Lorsqu'elle se sert de la lame de queue, la créature peut effectuer une attaque de corps à corps à son bonus d'attaque maximal avec cette arme et rien d'autre, ou bien exécuter une attaque avec sa lame de queue en plus de toutes ses autres attaques de corps à corps. Veuillez vous référer aux détails traitant du Combat à plusieurs armes et de la Multidextrie, dans le *Manuel des Monstres*, pour déterminer les malus encourus aux jets d'attaque.

Lanière cthuul. Certains cthuuls confectionnent ces lanières afin d'augmenter l'allonge de leurs propres tentacules. Par le biais de ces artifices, le cthuul peut substituer une attaque de fouet à l'une de ses attaques de pince. Une attaque de fouet réussie inflige des dégâts de fouet normaux (1d2 points de dégâts temporaires) et oblige l'adversaire à réussir un jet de Vigueur contre le pouvoir paralysant du cthuul.

Notbora. Cette très grande arme double exotique est fabriquée par les desmodus (cf. *Manuel des Monstres II*) et ressemble à un énorme bâton recourbé à l'une des extrémités. Le notbora présente une articulation en son milieu qui permet de le replier pour le ranger. Le porteur peut déplier l'arme et bloquer l'articulation en appuyant sur un loquet dissimulé (action libre lorsque l'on dégaine le notbora). L'extrémité droite de l'arme n'est en réalité rien d'autre qu'un fourreau qui peut être ôté au prix d'une action de mouvement révélant une lame. L'autre extrémité, courbée, peut servir à effectuer des crocs-en-jambe. Un porteur qui se fait déséquilibrer au cours de sa propre tentative de croc-en-jambe peut toujours lâcher le notbora afin d'éviter de se retrouver à terre.

Chacune des extrémités du notbora inflige 2d6 points de dégâts. La partie courbée correspond à une arme contondante qui inflige des dégâts doublés sur un coup critique et confère un critique possible sur un jet d'attaque de 20. Tant que le fourreau est en place, l'autre extrémité agit de la même manière. Par contre, une fois la lame révélée, la partie droite équivaut à une arme tranchante qui inflige des dégâts doublés sur un coup critique et offre un critique possible sur un jet d'attaque de 19 ou 20.

OBJETS SPÉCIAUX OU DE QUALITÉ SUPÉRIEURE

Bobine de câble. Cet artifice desmodu (cf. l'Appendice 3) renferme 30 mètres de rouleau de câble (voir ci-dessous). La bobine est tendue par un ressort et peut être totalement déroulée en 1 round (ce qui nécessite une valeur de Force de 16). Elle peut être automatiquement déroulée ou enroulée alors que son possesseur est en pleine escalade, ou servir de frein, ce qui permet au bénéficiaire de chuter de 30 mètres sans se blesser.

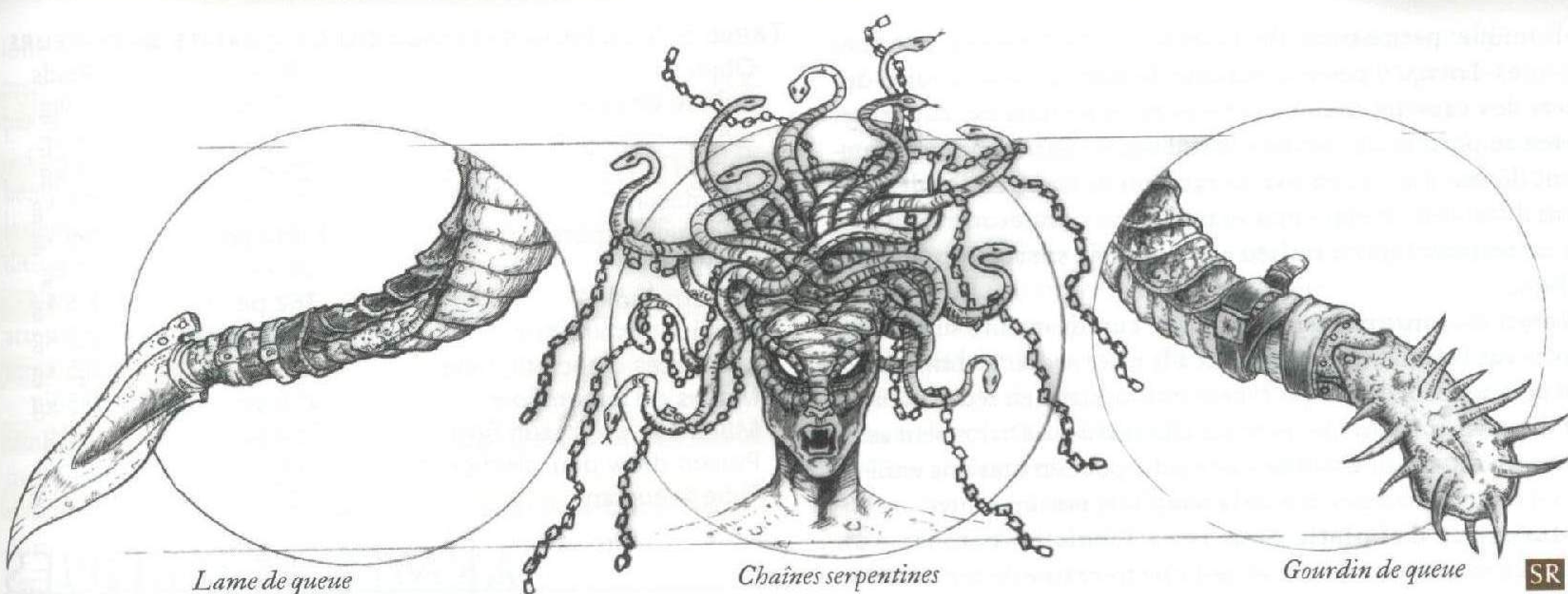
Câble. Les desmodus (cf. l'Appendice 3) confectionnent une corde métallique encore plus fine, solide et légère que la corde en soie. Elle est trop fine pour permettre à la plupart des créatures de grimper avec facilement (Escalade, DD 20), mais les desmodus peuvent l'utiliser pour grimper à leur vitesse normale de déplacement en escalade. Une attache rapide est disposée à chaque extrémité du câble ce qui permet de le fixer à un piton, une pointe, un grappin ou toute autre objet, sans recourir à un test de Maîtrise des cordes, et de le défaire aussi facilement.

Le câble dispose de 10 points de résistance et d'une solidité de 5. Il peut être brisé en réussissant un test de Force (DD 32). Sa rigidité impose en revanche un malus de circonstances de –2 aux tests de Maîtrise des cordes.

Feu glacial. Cette substance collante aspire la chaleur lorsqu'elle est exposée à l'air ou à l'humidité. Une flasque de feu glacial peut être lancée comme une arme à impact avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts de froid. La cible peut alors, si elle le veut, tenter de décoller ou faire partir le feu glacial. Si tel n'est pas le cas, elle subit 1d6 points de dégâts supplémentaires au cours du round suivant l'impact. Décoller le feu glacial en grattant nécessite un jet de Réflexes (DD 15). Il est également possible de se débarrasser de la substance en l'aspergeant d'au moins 1 litre d'un liquide acide ou alcoolisé (tel que du vin ou du vinaigre). Les deux méthodes exigent une action complexe.

La création du feu glacial requiert un test d'Artisanat (alchimie) avec un DD de 20.

Flasque de spores. Personne ne sait qui fut le premier à persuader un vrock de mettre ses spores en bouteille, ni même comment il réussit à convaincre le démon. Nul doute que les abjects tanar'ris se complaisent dans l'idée de faire souffrir, sans même avoir


Lame de queue
Chaînes serpentines
Gourdin de queue

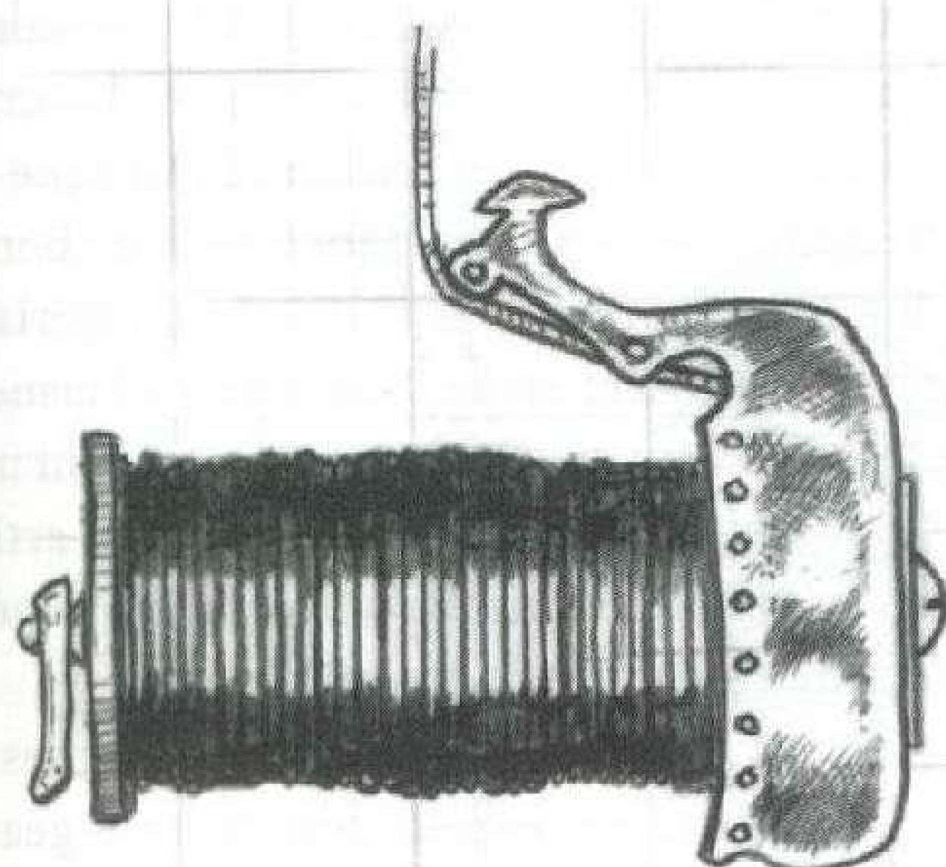
besoin d'être sur les lieux. Une flasque de spores de vrock peut être lancée comme une arme à impact. Les spores infligent automatiquement 1d8 points de dégâts à toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre de l'endroit où la flasque atterrit, avant de pénétrer dans leur peau et de germer, ce qui inflige 1d2 points de dégâts supplémentaires par round pendant 10 rounds. À l'issue de cette période, la victime se trouve recouverte de pousses minuscules et entrelacées. Un *ralentissement du poison* arrête la croissance des spores tant que le sort fait effet. *Bénédiction, guérison des maladies* et *neutralisation du poison* tuent les spores, tout comme le fait d'asperger la victime avec le contenu d'une fiole d'eau bénite.

Harnais. Les desmodus (cf. l'Appendice 3) ne peuvent porter de ceinture en raison des appendices de peaux qu'ils présentent sur les flancs. Au lieu de cela, ils portent des harnais sur les épaules et entre les jambes. Des courroies entrecroisées sur le buste et le dos du desmodu empêchent le harnais de glisser.

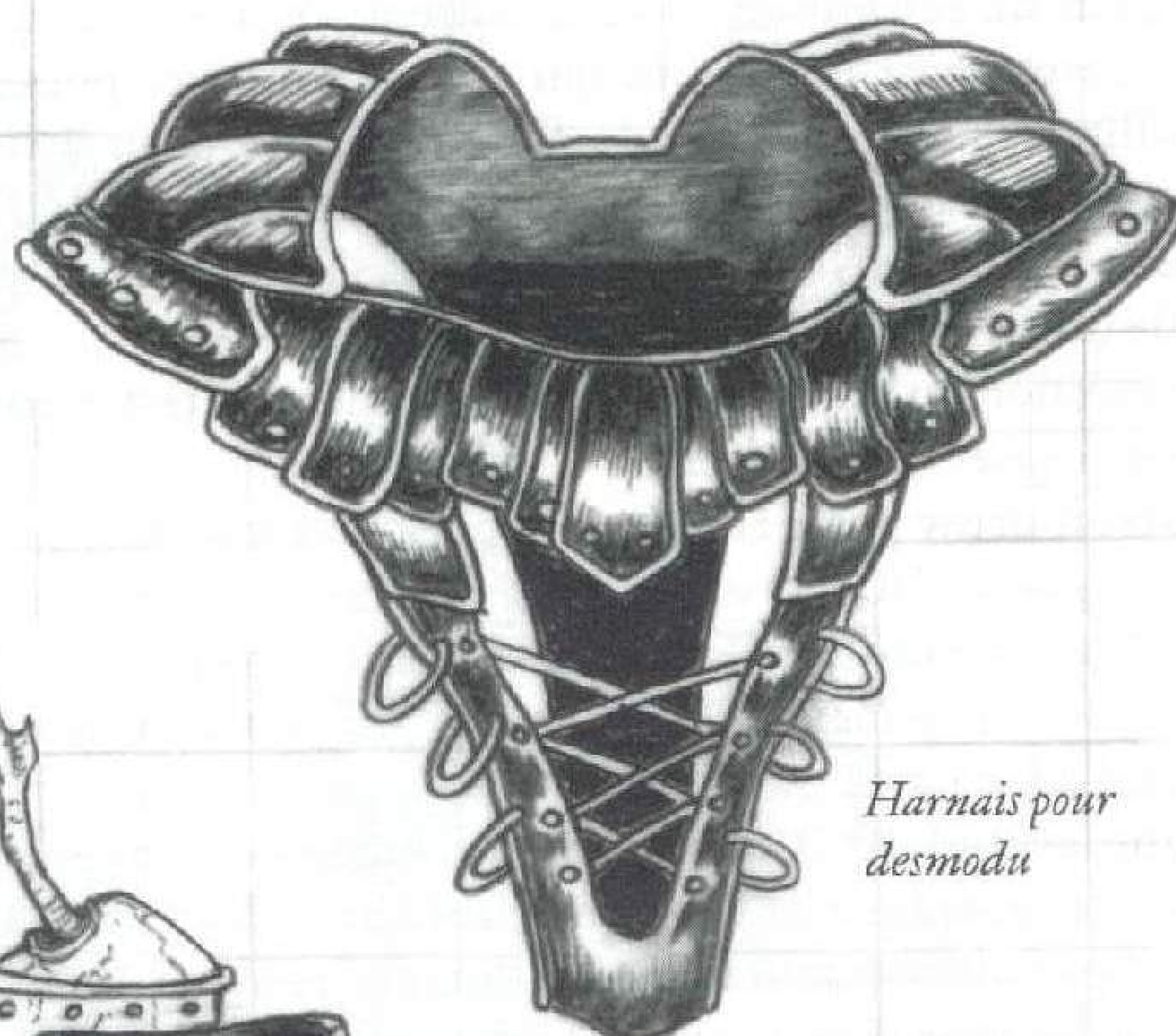
Chaque harnais de desmodu est doté d'anneaux, de crochets et d'attaches, conçus pour accueillir armes et pièces d'équipement. Un crochet renforcé pend au niveau de la taille, prêt à supporter une bobine de câble.

Lanterne soleil. Il s'agit d'une lanterne sourde, mais sans la moindre réserve d'huile. Au lieu de cela on y insère un bâton éclairant par une ouverture située à l'une des extrémités. Une fois que le bâton éclairant est en place, il suffit de le tordre légèrement pour l'y bloquer et l'activer. Une lanterne soleil produit le même niveau d'éclairage qu'une lanterne sourde avec la durabilité d'un bâton éclairant. Les règles concernant les lanternes sourdes et les bâtons éclairants figurent dans le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*. Tout bâton éclairant fait l'affaire dans une lanterne soleil.

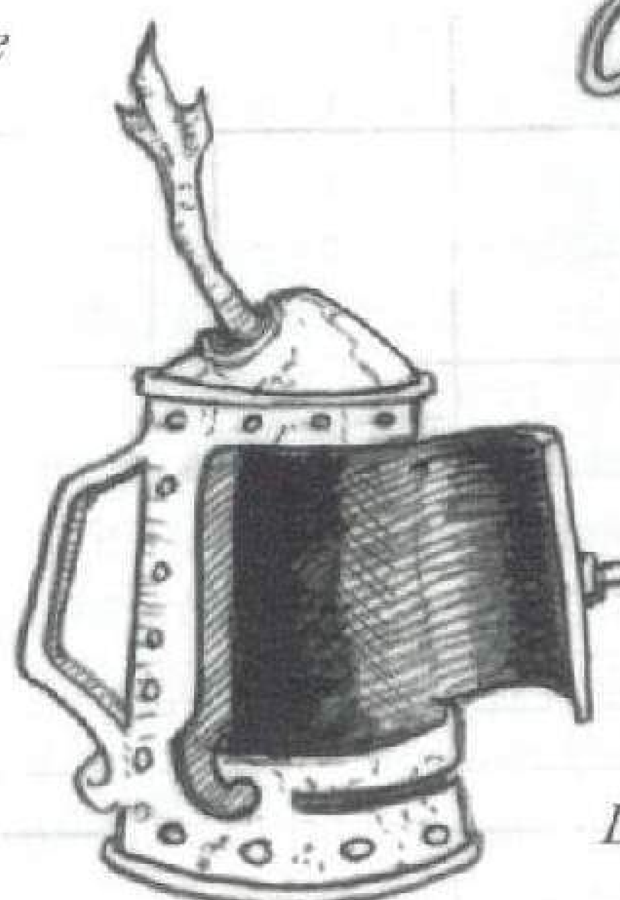
Masque respiratoire. Ce masque fabriqué par les desmodus (cf. l'Appendice 3) recouvre complètement le visage du porteur. Il comporte des lentilles et une poche contenant une substance


Bobine de câble


Masque respiratoire


Harnais pour desmodu


Poison drow pour flèches, tube aveuglant, feu glacial, mucus de foreur, flasque de spores, mucosités d'aboleth


Lanterne soleil

alchimique permettant de respirer normalement pendant 4 heures. Lorsqu'il porte le masque, le porteur reste à l'abri des effets des vapeurs toxiques et des poisons gazeux. Il permet même au porteur de survivre sous l'eau ou dans un environnement dénué d'air. Il en existe également une version légèrement différente (mêmes prix et poids) qui permet aux créatures qui ne respirent qu'en milieu aquatique de survivre en dehors de l'eau.

L'objet est constitué d'un masque de cuir de qualité supérieure associé aux lentilles (prix : 50 po) et à la réserve d'air alchimique, le tout pour un coût de 950 po. Il peut être fabriqué en réussissant un test d'Artisanat (alchimie) avec un DD égal à 20. On ne peut associer une réserve d'air entamée à une autre pour en tirer une entière, mais il est tout à fait possible de la remplacer par une neuve.

Mucosités d'aboleth. Sous l'eau, l'aboleth s'entoure d'un nuage de mucosités sur une zone d'une trentaine de centimètres. Il arrive qu'on trouve ce produit dans le commerce. Des fioles de verre contenant les mucosités peuvent être lancées comme des armes à impact. Toute créature venant au contact de cette substance visqueuse et l'inhalant doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de ne plus pouvoir respirer l'air libre pendant 3 heures (cf. l'encart *Asphyxie* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Il n'y a aucun effet d'aspersion lié aux mucosités.

Mucus de foreur. Les foreurs sécrètent en permanence un mucus contenant une substance hautement corrosive qui est particulièrement efficace contre la pierre. On trouve parfois des fioles en verre contenant ce produit dans le commerce, vendues par des nains entreprenants qui ont soudoyé des foreurs avec des gemmes. De telles fioles peuvent être lancées comme des armes à impact. Une attaque réussie inflige 2d6 points de dégâts d'acide contre les objets et les créatures organiques. Contre les objets et les créatures métalliques, le mucus de foreur inflige 4d8 points de dégâts d'acide. Contre ceux en pierre (ce qui comprend les élémentaires de la Terre), il inflige 8d10 points. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre de l'endroit où la fiole atterrit reçoivent 1d6 points de dégâts d'acide d'aspersion, mais les objets ne sont pas affectés.

Mucus du sculpteur. Voici un autre produit issu des transactions entre nains et foreurs, qui a cette fois-ci le pouvoir de ramollir la pierre. Une seule flasque donne droit à un test d'Artisanat (maçonnerie) pour modeler jusqu'à 0,75 m³ (DD 10), comme par le biais du sort *façonnage de la pierre* lancé par un druide de niveau 15.

La création du mucus de sculpteur requiert un test d'Artisanat (alchimie) avec un DD de 20.

Poison drow pour flèches. Ce poison se transmet par blessure (Vigueur, DD 17) et rend ses victimes inconscientes. Au bout d'une minute, la créature blessée doit réussir un second jet de Vigueur (même DD) sous peine de rester inconsciente pendant 2d4 heures.

Tube aveuglant. Des alchimistes ingénieux ont trouvé le moyen de reproduire les effets de la salive incandescente des babéliens. Des fioles contenant cette substance peuvent être lancées comme des armes à impact. Le liquide s'enflamme alors au contact de l'air, ce qui produit un éclair de lumière. Toutes les créatures douées de vision situées dans un rayon de 18 mètres de l'endroit où la fiole atterrit doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de se retrouver aveuglées pendant 1d3 rounds. Veuillez vous référer à la liste des états préjudiciables du Chapitre 3 du *Guide du Maître* pour plus de détails sur les effets de l'aveuglement.

La création d'un tube aveuglant requiert un test d'Artisanat (alchimie) avec un DD de 20.

Table 5–5 : Objets spéciaux ou de qualité supérieure

Objet	Prix	Poids
Bobine de câble	125 po	1 kg
Avec son câble	175 po	3 kg
Câble (15 m)	25 po	1 kg
Feu glacial	40 po	0,5 kg
Flasque de spores	1 000 po	0,5 kg
Harnais	20 po	1 kg
Lanterne soleil	162 po	1,5 kg
Masque respiratoire	1 000 po	2,5 kg
Mucosités d'aboleth, fiole	20 po	0,5 kg
Mucus de foreur, fiole	150 po	0,5 kg
Mucus du sculpteur, fiole	750 po	2 kg
Poison drow pour flèches, dose	120 po	125 g
Tube aveuglant	30 po	0,5 kg

ARMES MAGIQUES

Bâton flagellant. Ce *bâton à pinces +1* (voir la description de cette arme plus haut dans ce chapitre) fait preuve d'une fonction supplémentaire lorsqu'il se trouve entre les mains d'un kuo-toa. En exécutant une action d'attaque, un tel porteur peut infliger 1d8+6 points de dégâts d'électricité (comme le ferait un sort de *décharge électrique* lancé par un jeteur de sorts de niveau 6) à une créature au préalable agrippée par le bâton flagellant.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *décharge électrique*. *Prix de vente* : 10 408 po.

Brise-elfe. Cette *morgenstern +1* présente une affinité particulière avec les gobelinoïdes. Dans les mains d'une telle créature, le *brise-elfe* voit son bonus d'altération passer à +2. Si le gobelinoïde affronte un elfe ou un groupe constitué d'au moins un elfe, l'arme confère à son porteur un bonus d'altération de +4 en Constitution pendant la durée de la rencontre.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *endurance*. *Prix de vente* : 26 305 po.

Écrase-nain. Conçue par des géants pour anéantir le travail de leurs ennemis nains, cette *massue +2* bénéficie de propriétés supplémentaires entre les mains de créatures dotées d'une valeur de Force élevée et du don Attaque en puissance. Ainsi, les créatures dont la Force est d'au moins 25 qui utilisent Attaque en puissance au niveau maximum (soit en reportant tout leur bonus de base à l'attaque aux dégâts) ignorent la solidité des matériaux inertes lorsqu'elles se servent de cette arme. S'attaquer à l'arme, à l'armure ou au bouclier d'un adversaire suscite normalement une attaque d'opportunité. Les objets animés, les créatures artificielles et les élémentaires (mais pas les morts-vivants) ne bénéficient d'aucune sorte d'armure naturelle contre cette arme.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *force de taureau*, le créateur doit être un géant. *Prix de vente* : 26 305 po.

Épée de l'intrigant. Cette *épée à deux mains +2* confère à son porteur un bonus d'altération de +4 en l'Intelligence et de +2 en Sagesse et en Charisme. Ces avantages ne s'appliquent que dans le cas où le possesseur tient l'arme en main. Le fait de porter l'arme dans un fourreau ou accrochée à soi d'une manière ou d'une autre ne suffit pas à bénéficier des bonus.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques. *Prix de vente* : 32 350 po.

Faux de glace. Cette arme est une *faux +1 de froid*. Lorsqu'elle est portée par des créatures du froid, elle se nourrit de leur énergie naturelle pour produire des effets supplémentaires. Sur un coup critique, la *faux de glace* inflige les dégâts critiques normaux et la cible doit en plus réussir un jet de Volonté (DD 14) sous peine d'être soumise aux même effets que ceux d'un sort de

lenteur lancé par un magicien de niveau 5. Les créatures du froid restent insensibles aux effets de *lenteur* lorsqu'elles sont touchées par la *faux de glace*.

Considérez les objets touchés par la *faux de glace* comme ne bénéficiant que de la moitié de leur solidité normale en raison de la désagrégation engendrée par le froid extrême de l'arme. La solidité ne diminue pas davantage si l'objet est frappé plusieurs fois.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *lenteur* et *métal gelé* ou *tempête de grêle*. *Prix de vente* : 26 318 po.

Flèches de pixie. Les pixies utilisent parfois des flèches qui n'infligent pas de dégâts, mais qui effacent la mémoire ou endorment les créatures.

Perte de mémoire. Tout adversaire touché par l'une de ces flèches doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de perdre complètement la mémoire. Le sujet conserve le bénéfice de ses compétences, de ses langues et de ses aptitudes de classe, mais il oublie tout le reste jusqu'à ce qu'un sort de *guérison suprême* lui soit administré ou que la mémoire lui soit rendue par l'intermédiaire d'un *miracle*, d'un *souhait limité* ou d'un *souhait*.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *modification de mémoire*. *Prix de vente* : 607 po.

Sommeil. Tout adversaire touché par l'une de ces flèches, et ce quel que soit son total de dés de vie, doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de succomber à l'équivalent d'un sort de *sommeil*.

Niveau de lanceur de sorts : 1. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *sommeil*. *Prix de vente* : 107 po.

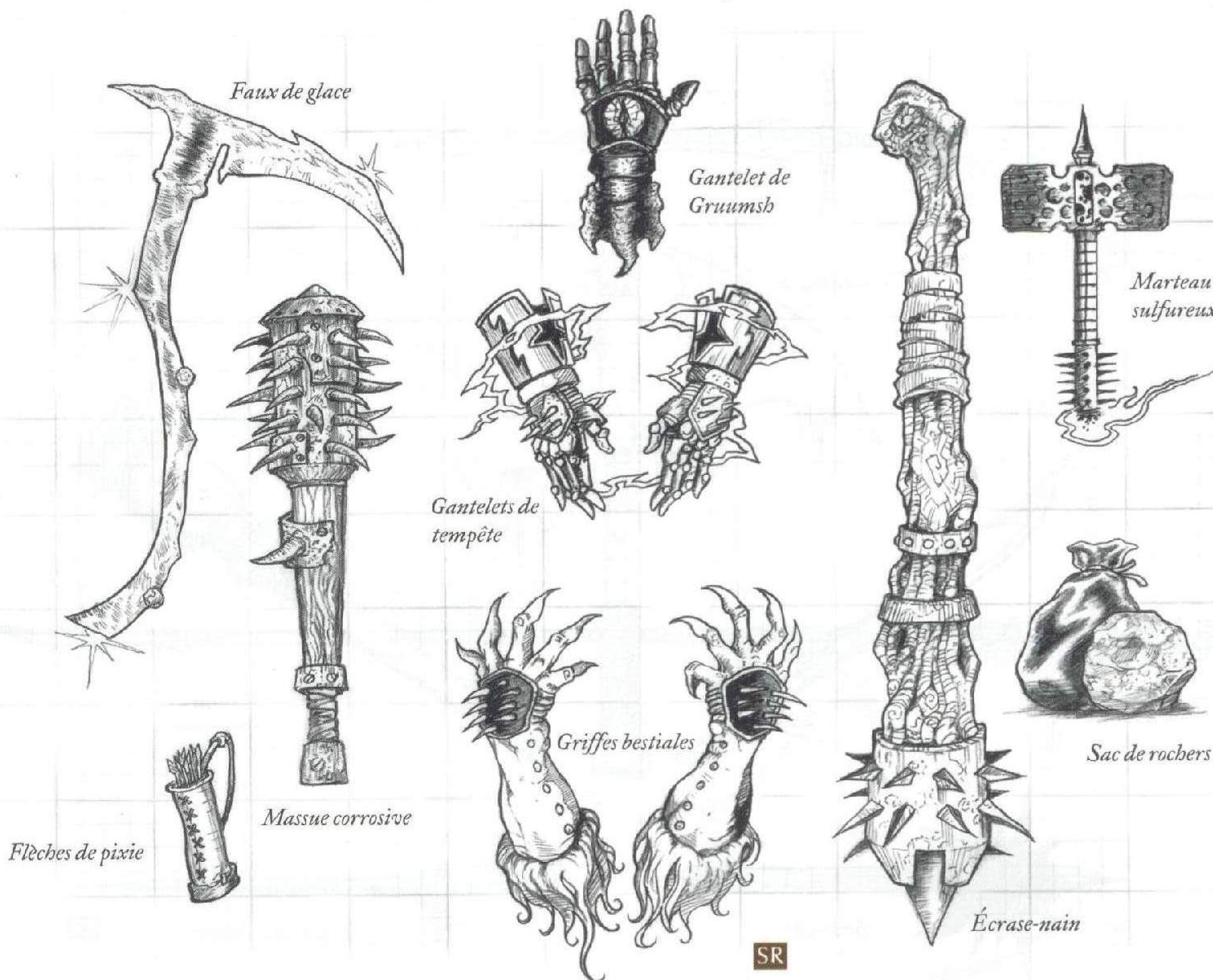
Fouet assassin. Ce *fouet* +1 a l'aspect d'une sorte de plante rampante dotée de feuilles dont la forme rappelle des mains humaines et de petites grappes de fruits qui ressemblent à des raisins sauvages. Le *fouet assassin*, recouvert et entremêlé d'une écorce brune et fibreuse, peut s'utiliser comme un fouet normal, mais son porteur peut également s'en servir 2 fois par jour pour effectuer une attaque de contact à distance sur une cible de taille M ou inférieure. Si l'attaque réussit, les herbes, les buissons et même les arbres s'enroulent et se déforment pour enlacer et maintenir la victime. Si la zone est dépourvue de toute végétation, le *fouet assassin* fait pousser des lianes au sol. Les plantes enchevêtrent et se resserrent sur la cible, ce qui lui inflige 1d6+7 points de dégâts par round sous réserve d'un test de lutte réussi (les plantes bénéficient d'un modificateur de lutte de +8).

Une créature enchevêtrée est incapable de se déplacer et subit un malus de –2 aux jets d'attaque et un autre de –4 en valeur effective de Dextérité. Un personnage enchevêtré qui tente de lancer un sort doit réussir un test de Concentration (DD 15) sous peine de perdre le sort. Il peut se libérer en effectuant une action complexe et en réussissant un test de Force ou d'Évasion (DD 20). Ces effets d'enchevêtrement agissent indépendamment du fouet et le porteur de l'arme peut continuer d'attaquer d'autres cibles après avoir entravé de la sorte une créature.

Remarque. Le MD peut modifier les effets du fouet selon la nature des plantes concernées par l'enchevêtrement.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques et *enchevêtrement* ou *toile*. *Prix de vente* : 11 021 po.

Fouet emmêleur. Le porteur de ce fouet peut s'en servir comme d'un *fouet* +2 (cf. le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs* pour les règles propres à l'utilisation des fouets) ou effectuer une attaque de contact à distance avec l'arme et emberlificoter la



cible dans un filet formé de lanières de cuir. Un personnage enchevêtré subit un malus de –2 aux jets d'attaque et un autre de –4 en Dextérité. Il peut se mouvoir à la moitié de sa vitesse de déplacement, mais ne peut ni courir ni charger. Un personnage enchevêtré qui tente de lancer un sort doit réussir un test de Concentration (DD 15) sous peine de perdre le sort. Le porteur de l'arme et le fouet ne sont aucunement liés au personnage enchevêtré et peuvent attaquer librement d'autres cibles.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques et *enchevêtrement ou toile d'araignée. Prix de vente* : 10 301 po.

Gantelet de Gruumsh. Ce *gantelet* +1 simple permet à son possesseur de porter des attaques de corps à corps avec lesquelles il aveugle ses cibles au lieu de les blesser. La cible a droit à un jet de Vigueur (DD 14) pour contrer les effets aveuglants.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *cécité/surdité*. *Prix de vente* : 24 805 po.

Gantelets de tempête. Cette paire de *gantelets cloutés +1* confère une résistance à l'électricité (10) et possède les propriétés suivantes :

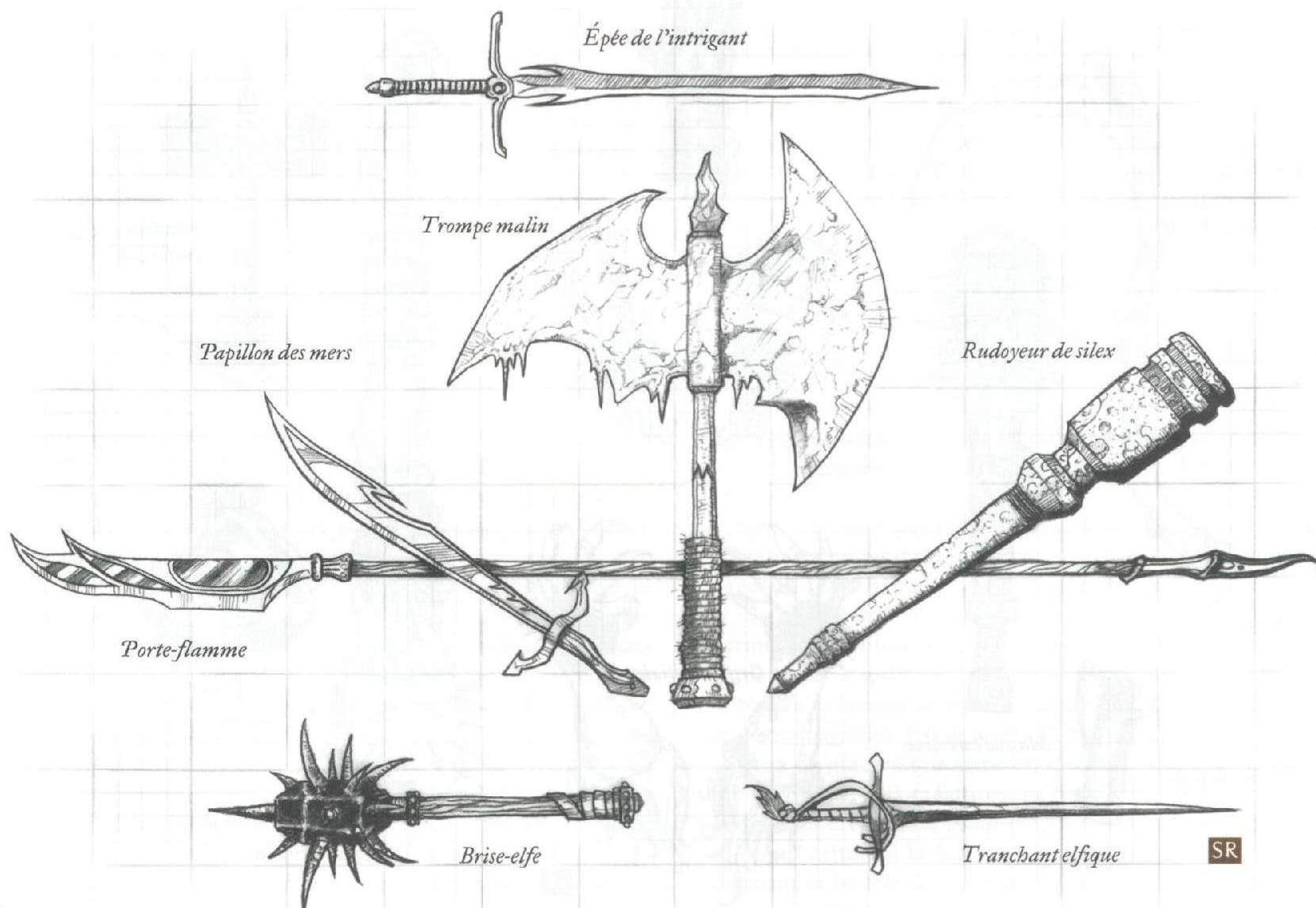
Décharge électrique. Comme le sort lancé par un magicien de niveau 9. DD du jet de sauvegarde égal à 13. Cette propriété dépense 1 charge.

Éclair. Comme le sort lancé par un magicien de niveau 9. DD du jet de sauvegarde égal à 15. Cette propriété dépense 2 charges.

Boules de foudre. Le porteur crée quatre boules de 60 centimètres de diamètre chargées d'électricité qui diffusent autant de lumière que des bougies et se déplacent à son gré. Chaque boule de foudre inflige 2d6 points de dégâts d'électricité à tout ce qu'elle touche, y compris aux créatures qui l'attaquent ou se déplacent à travers elle. Lorsqu'il crée les boules de foudre, le porteur les prépare mentalement à se mouvoir selon ses désirs, y compris à contourner les angles. Une fois programmés, les ordres des boules ne peuvent être modifiés. Elles peuvent se déplacer à la vitesse de 30 mètres par round avec une manœuvrabilité parfaite. Lorsqu'elle frappe une créature, une boule de foudre s'arrête et reste sur place jusqu'à la fin du sort. Elle se dissipe si la distance qui la sépare du porteur dépasse 57 mètres. Une boule ne peut « voir » que si les conditions de luminosité s'y prêtent (ce qui comprend la lueur diffusée par la boule elle-même).

Ainsi, il est possible de programmer une boule de foudre pour qu'elle suive le mur de gauche d'un couloir et frappe la première créature qu'elle « voit », une autre pour qu'elle suive le mur de droite et fasse de même, et les boules restantes pour qu'elles suivent le porteur en demi-cercle, à 1,50 mètre de distance. Les deux premières boules contourneront les angles afin de suivre les murs, même si cela doit les pousser à quitter la ligne de mire du porteur, et frapperont la première créature qu'elles « verront », ce qui remplira leur mission et les mettra à l'arrêt dans la case de leur cible.

Toute créature touchée par une boule de foudre ou qui en touche elle-même une avec une arme naturelle ou de corps à corps a droit à un jet de Réflexes (DD 17) pour réduire les dégâts de moitié. Les dégâts infligés par deux boules à l'arrêt dans la même case se cumulent. Une créature qui est frappée par plusieurs boules de foudre au cours d'un même round (ou qui entre dans une case contenant deux boules) a droit à un jet de sauvegarde par boule. Une créature qui bénéficie d'une résistance à la magie effectue un jet séparé de résistance à la magie pour chaque boule de foudre, chaque réussite signifiant que la boule correspondante ne peut blesser la créature. Cette propriété utilise 4 charges.



Les *gantelets de tempête* disposent de 50 charges à la création. Une fois que la dernière charge est dépensée, ils demeurent des *gantelets cloutés +1*.

Comme le sort lancé par un magicien de niveau 9. DD du jet de sauvegarde égal à 13. Cette propriété dépense 1 charge.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques et *décharge électrique* ou *éclair*. *Prix de vente* : 52 360 po.

Griffes bestiales. Généralement adaptée pour un humanoïde de taille M, cette paire de *gantelets cloutés +1* présente des griffes aux extrémités des doigts. Elles permettent à l'utilisateur de porter des coups de griffes (1d4/x2 de dégâts tranchants pour un humanoïde de taille M ; cf. *Modifier la taille des armes*, plus haut dans ce chapitre pour tout ajustement).

Dans le cas où la créature qui les porte est déjà capable d'asséner des coups de griffes, les griffes bestiales disposent d'un bonus d'altération de +2 au lieu de +1. Une telle créature inflige alors ses dégâts de griffes normaux auxquels s'ajoutent 1d6 points de dégâts supplémentaires. Les créatures dotées d'une intelligence animale ne porteront généralement pas de leur plein gré de tels artifices sur leurs pattes avant.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *métamorphose* ou pouvoir de *forme animale*. *Prix de vente* : 9 610 po.

Javeline écailleuse. Cette *javeline +2* acquiert les propriétés spéciales longue portée et boomerang lorsqu'elle est utilisée par des créatures présentant le sous-type reptilien.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *clairaudience/clairvoyance, télékinésie*. *Prix de vente* : 26 301 po.

Lame des vents. Cette *épée courte +2 dansante* permet à son porteur de voler en tenant l'arme en main, comme par le biais du sort *vol* lancé par un magicien de niveau 6, et ce, jusqu'à 1 heure par jour. La durée de vol ne doit pas forcément être consommée d'une seule traite. Portée par une créature de l'Air, la *lame des vents* change de taille pour s'adapter à son possesseur tout en restant une arme légère. Ainsi, elle agira comme une grande épée courte entre les mains d'un géant des tempêtes. De plus, les créatures de l'Air bénéficient d'un bonus d'altération de +4 en Dextérité lorsqu'elles portent la *lame des vents*. Par ailleurs, la zone de critique possible et le multiplicateur de critique augmentent (17–20/x3) contre les créatures de la Terre.

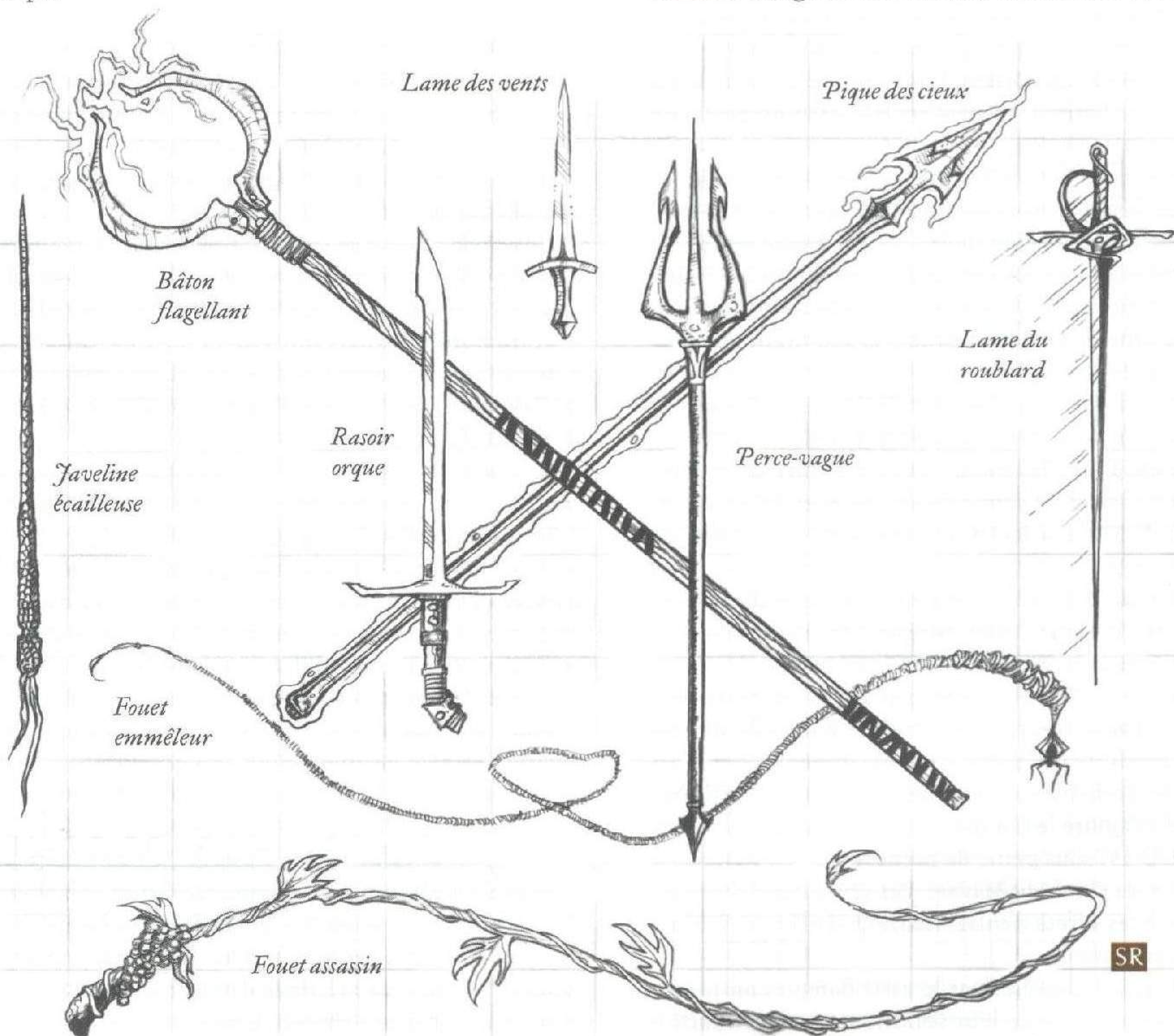
Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *animation d'objets, vol*. *Prix de vente* : 97 510 po.

Lame du roublard. Cette *rapière +2* confère à son porteur l'équivalent des effets d'un sort de *clignotement* lancé par un magicien de niveau 6. Étant donné que le *clignotement* prive les adversaires de leur bonus de Dextérité à la classe d'armure, un roublard se servant de la *lame du roublard* ajoute systématiquement ses dégâts d'attaque sournoise (sous réserve que son adversaire n'y soit pas immunisé).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *clignotement*. *Prix de vente* : 44 320 po.

Marteau sulfureux. Entre les mains d'une créature fiélonne ou demi-fiélonne, ce *marteau de guerre +2 maudit* permet à son porteur de châtier le Bien une fois de plus par jour, à condition qu'il se serve du *marteau sulfureux* pour ce faire.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *ténèbres maudites, puissance divine*, le créateur doit être d'alignement mauvais. *Prix de vente* : 45 812 po.



Massue corrosive. Cette *massue +1* donne à son porteur la possibilité de porter des attaques de contact sur les armes ou armures de ses adversaires, ce qui les expose à l'équivalent des effets d'un sort de *rouille* lancé par un druide de niveau 7, plutôt que d'infliger des dégâts normaux. Cette propriété peut être utilisée jusqu'à 3 fois par jour. Tout objet en fer ou en alliage ferrugineux qui est touché par une massue corrosive est instantanément rouillé, piqué, inutilisable et rendu inefficace. Si l'objet est trop volumineux pour tenir dans un espace d'un rayon de 90 centimètres (comme une grande porte en fer ou les effets d'un sort de *mur de fer*), un volume de métal équivalent à une sphère de 90 centimètres de rayon se trouve alors rouillé et détruit. Les objets métalliques faits de métal sont immunisés contre ces effets.

Lorsqu'il emploie la *massue corrosive* au corps à corps, le porteur peut choisir d'effectuer une attaque de contact au corps à corps. Si l'attaque réussit, 1d6 points de classe d'armure liés à une armure métallique sont annulés (sans dépasser la protection totale apportée par l'armure) en raison de la corrosion. Ainsi, un harnois (+8 à la CA) peut être altéré de la sorte et voir sa protection réduite entre +7 et +2, en fonction du résultat du jet. Toute arme métallique touchée est détruite. *Remarque.* Frapper l'arme d'un adversaire suscite une attaque d'opportunité. Par ailleurs, il faut que ce soit le porteur de la *massue corrosive* qui touche l'arme de l'adversaire, et non l'inverse.

Contre les créatures constituées de fer, la *massue corrosive* inflige 3d6 points de dégâts +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15) sur une attaque réussie.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *rouille*. *Prix de vente* : 35 905 po.

Papillon des mers. On trouve de telles armes au sein de nombreuses cultures amphibies, qui, par là, peuvent se développer en milieu totalement aquatique. Le *papillon des mers* est un *cimeterre +2* qui permet à son porteur d'agir comme s'il bénéficiait des effets d'un sort de *liberté de mouvement* lancé par un prêtre de niveau 7.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *liberté de mouvement*. *Prix de vente* : 64 315 po.

Perce-vague. Ce *trident +2* confère la *liberté de mouvement* à son porteur si ce dernier est de sous-type aquatique. Entre les mains de créatures aquatiques qui affrontent des créatures du Feu, le *perce-vague* voit sa zone de critique possible et son multiplicateur de critique passer à (19–20/x3).

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *liberté de mouvement*. *Prix de vente* : 56 315 po.

Pique des cieux. Entre les mains d'une créature céleste ou demi-céleste, cette *pique +2 sainte* donne la possibilité à son porteur de châtier le Mal une fois de plus par jour, à condition de se servir de cette arme.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *châtiment sacré*, *puissance divine*, le créateur doit être d'alignement bon. *Prix de vente* : 45 805 po.

Porte-flamme. Lorsqu'elle est portée par une créature du Feu, cette *coutille +1 de feu* se nourrit de l'énergie naturelle de son possesseur pour produire des pouvoirs supplémentaires. Sur un coup critique, le *porte-flamme* inflige des dégâts critiques normaux auxquels s'ajoute le fait que l'adversaire doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de prendre feu (cf. *Prendre feu* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Les créatures du Feu ne sont pas sujettes à ces effets d'inflammation si elles sont ainsi touchées par le *porte-flamme*.

Considérez les objets touchés par le *porte-flamme* comme ne bénéficiant que de la moitié de leur solidité normale en raison du ramollissement provoqué par l'extrême chaleur de l'arme. La solidité ne diminue pas davantage si l'objet est frappé plusieurs fois par le *porte-flamme*.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques et *lame de feu*, *colonne de feu* ou *boule de feu*. *Prix de vente* : 26 308 po.

Rasoir orque. Ce *cimeterre à deux mains +1* présente une affinité particulière avec les créatures de sang orque. Entre les mains d'un tel individu, l'arme confère au porteur un bonus d'altération de +2, à la fois en Dextérité et en Constitution.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *endurance*, *grâce féline*. *Prix de vente* : 17 375 po.

Rudoyeur de silex. Cette *massue +2* permet à son porteur de *façonner la pierre* comme s'il bénéficiait du sort correspondant lancé par un prêtre de niveau 5, 1 fois par jour. De plus, les créatures de la Terre bénéficient d'un bonus d'altération de +4 lorsqu'elles ont le *rudoyeur de silex* entre les mains. En outre, l'arme voit sa zone de critique possible et son multiplicateur de critique augmenter contre les créatures de l'Air (19–20/x3).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *endurance*, *façonnage de la pierre*. *Prix de vente* : 32 305 po.

Sac de rochers. Lorsqu'on la découvre, cette sacoche contient 1d4 pierres de la taille de billes de fronde (elle est contient quatre à la création). Lancée (avec un facteur de portée de 3 mètres), une pierre du *sac de rochers* augmente de diamètre jusqu'à atteindre 30 centimètres et inflige 3d6 points de dégâts sur une attaque réussie. Si l'attaque échoue, traitez la pierre comme une arme à impact. Une fois que les quatre pierres ont été lancées, la magie du sac se dissipe.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *réduction d'objet*. *Prix de vente* : 1 200 po (inutilisé) ou 300 po par pierre (sac entamé). *Poids* : 250 g par pierre.

Stupeur dentelée. Cette *épée à deux mains +1* en dents de scie, conçue par des géants du feu, s'avère fort déroutante pour ceux qui cherchent à profiter des faiblesses de ces mêmes créatures. En effet, entre les mains d'un géant du feu, cette arme confère une résistance au froid (20) à son porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *protection contre les énergies destructives*, le créateur doit être un géant du feu. *Prix de vente* : 18 350 po.

Tranchant elfique. Cette *épée +1* présente une affinité particulière avec les personnages de sang elfique. Entre les mains d'un tel individu, un bonus d'altération de +4 est conféré à la Dextérité du porteur.

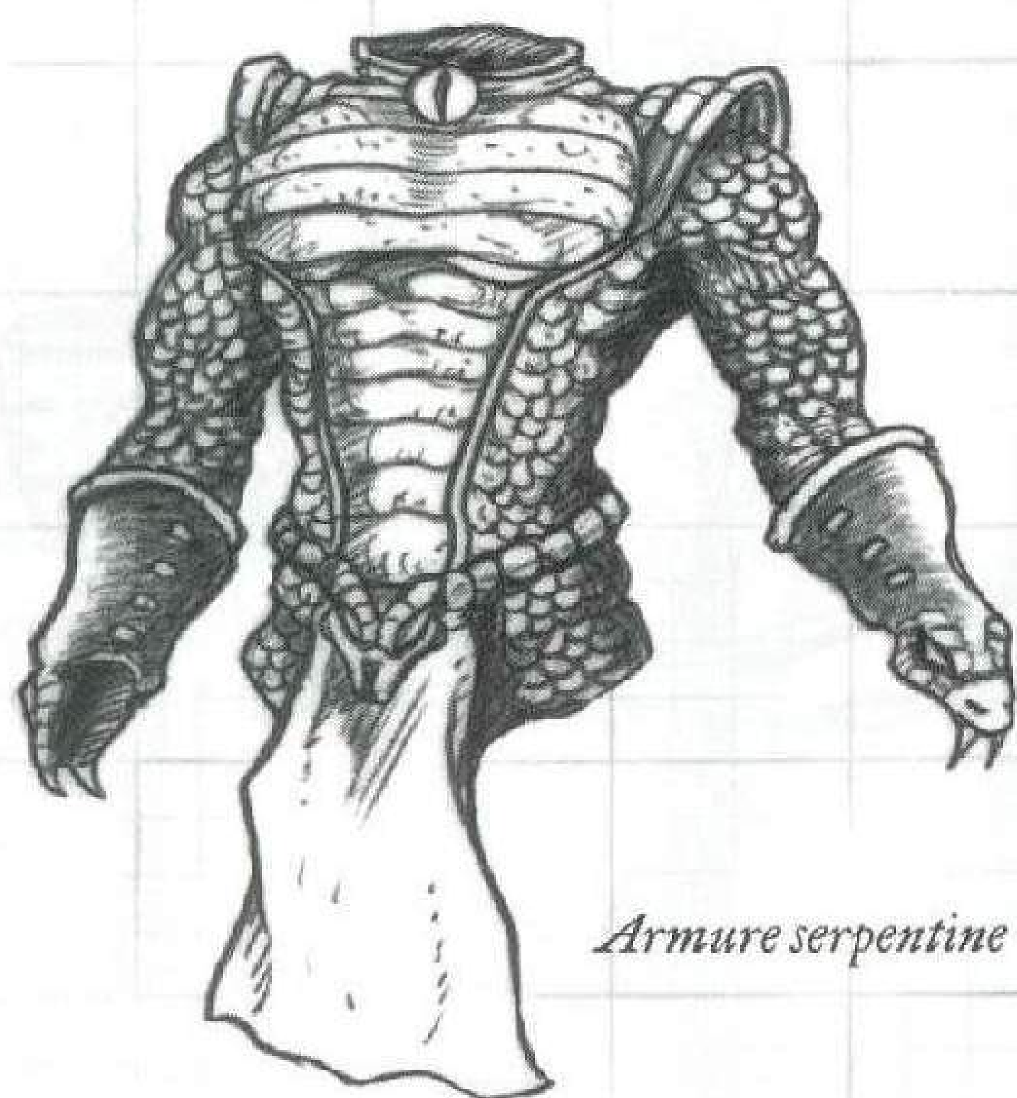
Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *grâce féline*. *Prix de vente* : 18 315 po.

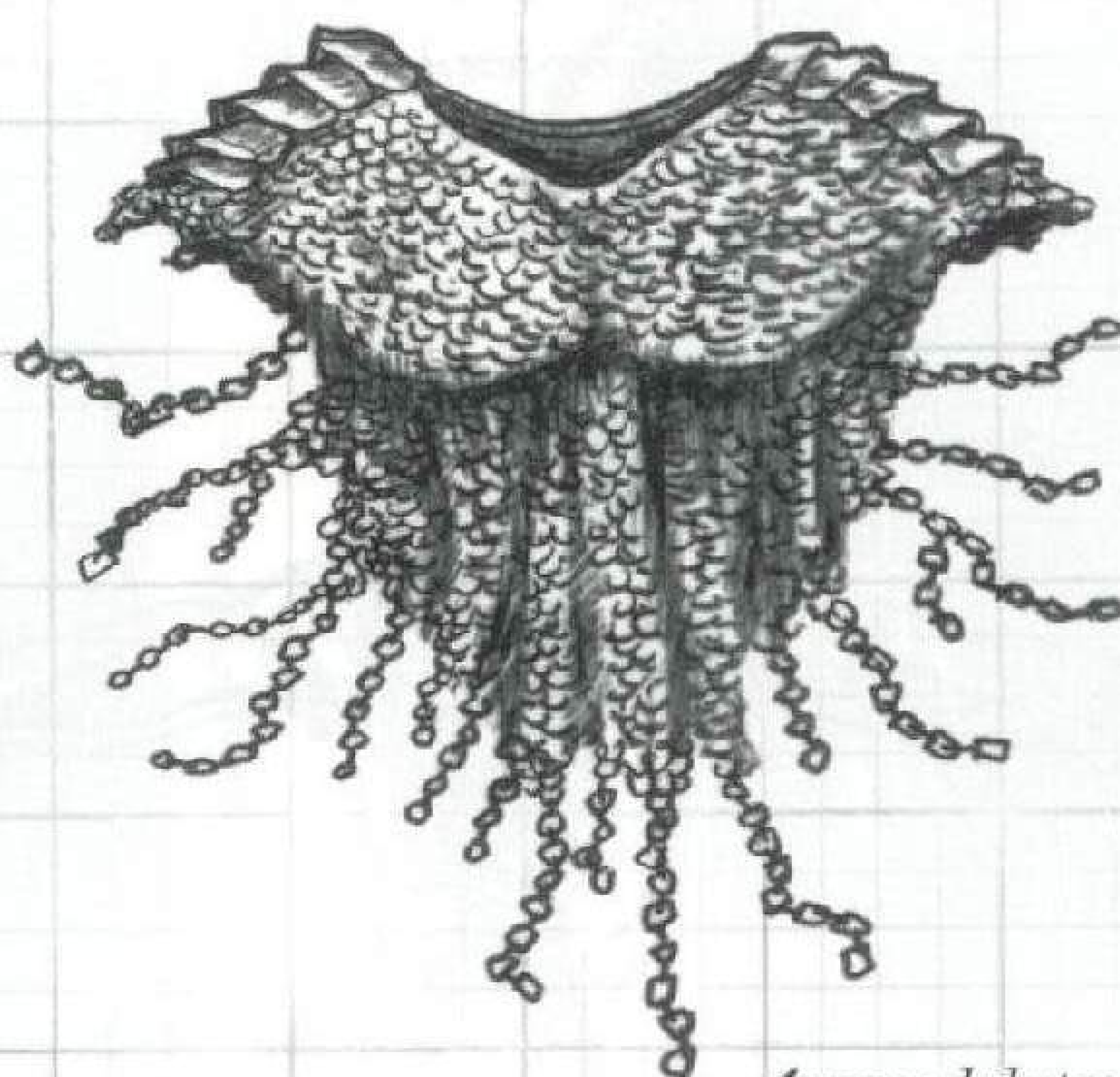
Trompe malin. Conçue par les géants du givre, cette *grande hache +1* présente un éclat bleu pâle et peut s'avérer fort déroutante pour ceux qui cherchent à profiter des faiblesses des géants du givre. En effet, dans les mains d'un géant du givre, cette arme confère une résistance au feu (20) à son porteur.

Niveau de lanceur de sorts :5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *protection contre les énergies destructives*, le créateur doit être un géant du givre. *Prix de vente* : 18 320 po.

ARMURES MAGIQUES

Armure de kyton. Cette *chemise de mailles en mithral +1* a l'allure d'un chandail en guenilles en raison des bouts de chaîne qui pendent au niveau des ourlets. Une fois par round le porteur peut ordonner à l'une des chaînes d'entrer en mouvement pour une durée maximale de 5 rounds. Une fois créée, l'armure dispose de


Armure serpentine


Armure de kyton



Armure du nécrophage

cinq segments de chaînes qui sont capables de s'animer de la sorte, mais il est possible que certains soient ensuite détruits au cours d'affrontements. Ces segments agissent comme des objets animés de taille P. Ils combattent indépendamment du porteur comme des armes +1. Ils ne s'attaquent pas aux alliés ou amis du porteur, à moins que ce dernier ne le leur demande. Si toutes les chaînes sont détruites, l'armure demeure une *chemise de mailles en mithral* +1.

Segments de chaîne animés (1 à 5). FP 1 ; créature artificielle de taille P ; DV 1d10 ; pv 5 ; Init +1 ; VD 0 m ; CA 14 (contact 12, pris au dépourvu 13) ; Att *chaîne* +1 (+2 corps à corps, 1d6+1) ; Part créature artificielle ; AL N ; JS Réf +1, Vig +0, Vol –5 ; For 10, Dex 12, Con –, Int –, Sag 1, Cha 1.

Créature artificielle. Immunisée contre les effets mentaux (charmes, coercitions, mirages, fantasmes et effets agissant sur le moral), le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs, mais est détruite lorsque ses points de vie sont réduits à 0 ou moins. Ne peut être ni rappelée à la vie, ni ressuscitée. Possède la vision dans le noir sur 18 mètres.

S'il porte cette armure, un kyton ne peut faire agir son pouvoir de danse des chaînes sur les segments de chaîne animés. Il peut, par contre, profiter de ce pouvoir pour animer jusqu'à quatre autres segments de chaînes pendant de l'ourlet.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *animation d'objets*. *Prix de vente* : 13 980 po. *Poids* : 12,5 kg.

Armure du nécrophage. Cette *armure de cuir cloutée d'ombre* +1 confère à son porteur la vision dans le noir sur 18 mètres et la protection de l'*invisibilité pour les morts-vivants* comme le sort lancé par un prêtre de niveau 5.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *invisibilité pour les morts-vivants*. *Prix de vente* : 26 175 po. *Poids* : 10 kg.

Armure serpentine. Cette *armure de cuir* +3 semble être confectionnée à partir de peaux d'un ou plusieurs grands serpents. Bien que certains prétendent que l'armure serpentine est faite avec la peau d'un naga, personne ne l'a jamais prouvé. En plus de sa valeur en tant qu'armure, cet objet confère au porteur un bonus d'intuition de +2 aux jets de Réflexes et lui offre les avantages du don Attaques réflexes.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *grâce féline*. *Prix de vente* : 21 660 po. *Poids* : 7,5 kg.

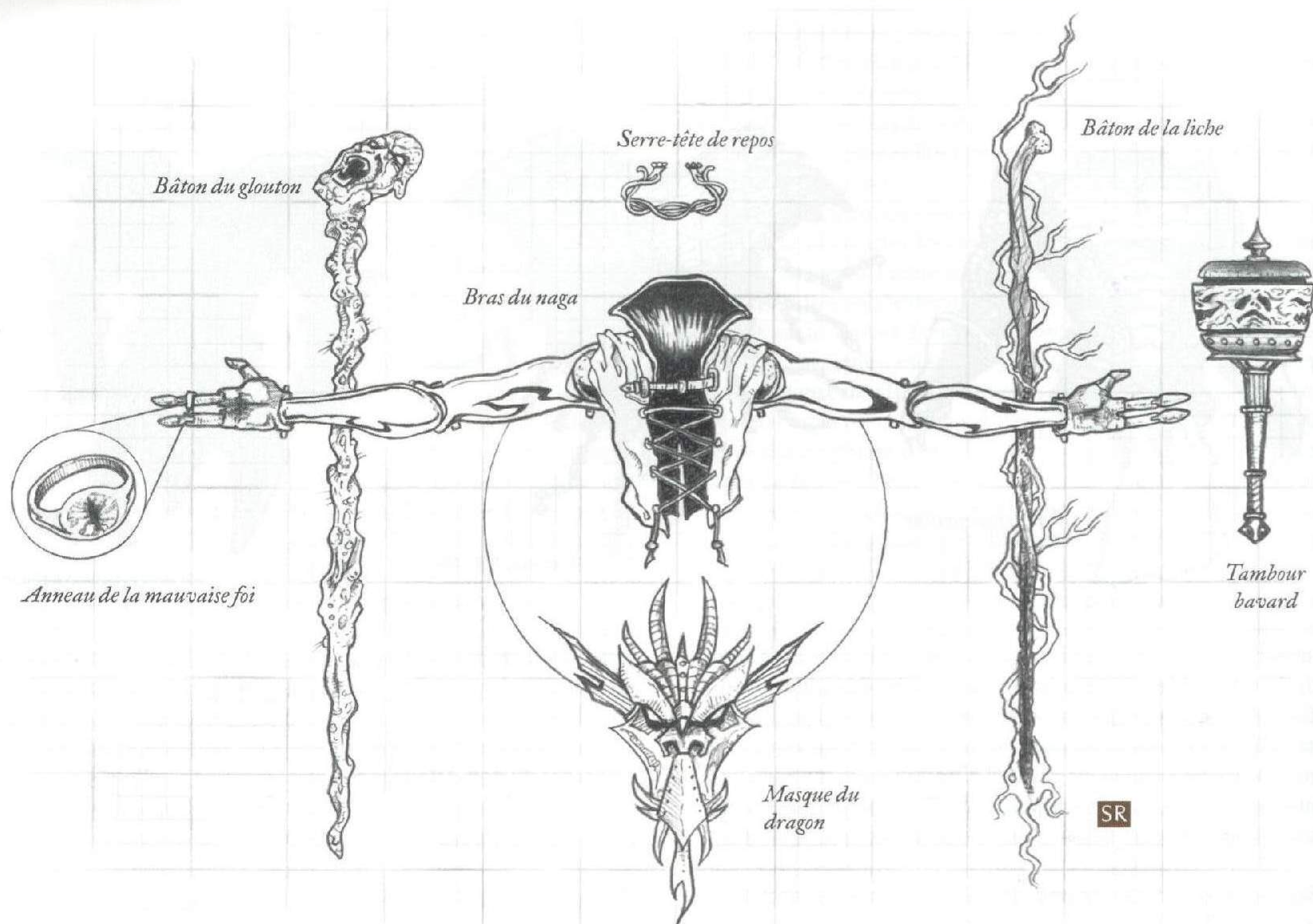
ANNEAUX

Anneau de croissance. Cet anneau donne à son possesseur la possibilité de grandir instantanément en prononçant un mot de commande, de manière à doubler de taille et peser huit fois plus lourd. Cette croissance augmente d'un cran la catégorie de taille de la créature, ce qui lui confère un bonus de taille de +4 en Force et un malus de –2 en Dextérité (pour un minimum de 1) et un malus de –1 aux jets d'attaque et à la CA. Il est également possible que cette croissance augmente les valeurs d'allonge et d'espace occupé du porteur (cf. la Table 8–7 du *Manuel des Joueurs*). L'anneau peut être utilisé 1 fois par jour et ses effets persistent pendant 9 minutes (ou moins si tel est le souhait du porteur). L'anneau n'a aucun effet sur la vitesse de déplacement. Si l'espace disponible est insuffisant pour atteindre la taille désirée, le porteur grandit au maximum de ce que la zone autorise et peut effectuer un test de Force (en se basant sur sa valeur de Force améliorée) pour tenter de faire céder les obstacles pendant la transformation. Si la tentative échoue, la créature est contenue sans être pour autant blessée par ce qui la retient, ce qui ne permet pas d'utiliser l'anneau pour broyer une créature qui s'agrandit.

Tout l'équipement porté par le possesseur est affecté par l'anneau. Une arme de corps à corps qui augmente de catégorie de taille inflige davantage de dégâts (comme il est montré dans la Table 5–1). Les propriétés magiques des objets restent inaltérées. Tout objet agrandi qui n'est plus en possession de la créature (ce qui comprend les projectiles et armes lancées) retrouve instantanément sa taille d'origine. Cela implique que les armes lancées infligent des dégâts normaux (les projectiles ne font que provoquer des dégâts correspondant à la taille de l'arme qui les projette).

Plusieurs effets magiques tendant à augmenter la taille ne sont pas cumulables.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *croissance animale*. *Prix de vente* : 18 000 po.



Anneau de la mauvaise foi. Cet anneau confère un bonus d'intuition de +2 aux tests de Bluff, Diplomatie et Psychologie. S'il est porté par un individu de sang orque, ce dernier bénéficie alors d'un bonus d'intuition de +4 aux tests de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie, et agit comme s'il était sous les effets d'un sort de *don des langues* lancé par un magicien de niveau 5.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *don des langues*. *Prix de vente* : 23 508 po.

Anneau de réduction. Cet anneau donne la possibilité à son possesseur de rapetisser instantanément en prononçant un mot de commande, de manière à diminuer sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié et peser huit fois moins lourd. Cette réduction diminue d'un cran la catégorie de taille de la créature, ce qui lui confère un bonus de taille de +2 en Dextérité, un malus de –4 en Force (pour un minimum de 1) et un bonus de +1 aux jets d'attaque et à la CA. Il est également possible que cette diminution altère les valeurs d'allonge et d'espace occupé du porteur (cf. la Table 8–7 du *Manuel des Joueurs*). L'anneau peut être utilisé 1 fois par jour et ses effets persistent pendant 9 minutes (ou moins si tel est le souhait du porteur). L'anneau n'a aucun effet sur la vitesse de déplacement.

Tout l'équipement porté par le possesseur est affecté par l'anneau. Une arme de corps à corps qui diminue de catégorie de taille inflige moins de dégâts (comme il est montré dans la Table 5–1). Les propriétés magiques des objets restent inaltérées. Tout objet réduit qui n'est plus en possession de la créature (ce qui comprend les projectiles et armes lancées) retrouve instantanément sa taille d'origine. Cela implique que les armes lancées infligent des dégâts normaux (les projectiles ne font que provoquer des dégâts correspondant à la taille de l'arme qui les projette).

Plusieurs effets magiques tendant à réduire la taille ne sont pas cumulables.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *rapetissement*. *Prix de vente* : 3 600 po.

BÂTONS

Bâton de la liche. Ce *bâton +2/+1 maudit* semble complètement carbonisé alors qu'il est en réalité parfaitement intact. Il possède les pouvoirs suivants, tous équivalents à des sorts lancés par un magicien de niveau 7 et activés sur commande :

Vague d'énergie négative. Le bâton décharge une onde silencieuse d'énergie négative qui affecte 7d6 DV de morts-vivants. Les plus proches sont affectés les premiers. À distance égale, les morts-vivants dotés du moins de dés de vie profitent en priorité des effets. Les créatures mortes-vivantes acquièrent une résistance au renvoi des morts-vivants de 1d4 + modificateur de Charisme du porteur (minimum +1). Les effets persistent pendant 10 rounds (2 charges).

Décharge d'énergie négative. Le bâton décharge une onde silencieuse d'énergie négative dont le point d'origine est fixé par le porteur. Le point de départ doit se trouver dans un rayon de 6 mètres du bâton et son porteur. Cette énergie inflige 1d8+7 points de dégâts à toutes les créatures vivantes prises dans le rayonnement de la décharge (6 mètres de rayon). Un jet de Volonté réussi (DD 15) réduit les dégâts de moitié. Étant donné que les morts-vivants sont animés par l'énergie négative, ce sort les soigne d'autant de points plutôt que de les blesser (2 charges).

Rayon d'énergie négative. Un rayon d'énergie négative jaillit depuis la pointe du bâton. Le porteur doit réussir un jet d'attaque de contact à distance pour infliger des dégâts à sa cible. Le rayon inflige 4d6 points de dégâts d'énergie négative à une créature vivante. Étant donné que les morts-vivants sont animés par

l'énergie négative, ce sort les soigne d'autant de points plutôt que de les blesser (1 charge).

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *protection contre l'énergie négative, ténèbres maudites*, le créateur doit être d'alignement mauvais. *Prix de vente* : 78 950 po.

Bâton du glouton. Ce *bâton +2/+2* semble être fait de chair fondue. À son sommet, une tête humanoïde montre ses crocs et paraît entrer en fusion avec le bâton. Sur un coup critique, la tête garnie de crocs, à l'extrémité du bâton, mord la victime et lui inflige 1d8 points de dégâts en plus des dégâts critiques normaux. Par ailleurs, le *bâton du glouton* possède les pouvoirs suivants :

Brume acide. Comme le sort lancé par un magicien de niveau 11. Marche sur commande (2 charges).

Nuée grouillante. Comme le sort lancé par un magicien de niveau 11. Marche sur commande. La nuée persiste pendant 8 rounds et ne demande aucune concentration. Le bâton convoque toujours de la vermine. Il convient donc d'ajouter +14 au jet de d20 pour voir quel type de nuée apparaît (2 charges).

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *brume acide, nuée grouillante*. *Prix de vente* : 58 200 po.



Pèlerine des charmes



Cape hérisson

OBJETS MERVEILLEUX

Bras du naga. Ces magnifiques bras argentés sont soutenus par un harnachement fait de cuir de qualité supérieure. Ces appendices présentent des dimensions adaptées pour un humanoïde de taille M. Ils disposent de deux « doigts » et d'un « pouce » opposable pour chaque main. La magie qui anime les bras lorsqu'ils sont portés reproduit la Force et la Dextérité du personnage. Si la situation est tendue ou délicate, comme c'est le cas pour un combat, le porteur doit réussir un jet de Volonté (DD 19) sous peine de subir un malus de –2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique jusqu'à ce que le stress soit passé.

Les armures magiques s'adaptent pour laisser place à ces nouveaux bras.

Les *bras du naga* ne confèrent pas d'attaques supplémentaires ou la possibilité d'exécuter plusieurs tâches simultanément, pas plus qu'ils n'améliorent l'allonge du porteur. Ils permettent cependant au bénéficiaire d'utiliser des objets conçus pour des créatures dotées de bras et de mains humanoïdes.

Si le porteur dispose au préalable de bras, les *bras du naga* lui permettent d'utiliser une arme à deux mains en plus d'un autre élément d'équipement. Ainsi, il est possible de manier une épée à deux mains tout en tenant un bouclier.

Les *bras du naga* présentent une solidité de 10 et 30 points de résistance. Il n'est pas possible de priver un adversaire de ses *bras du naga* en réussissant une tentative de désarmement. Les bras s'enfilent et s'ôtent à la même vitesse qu'une armure intermédiaire et sont vulnérables aux attaques qui ciblent les armures, telles que la destruction d'armure des bébiliths. Ils ne nécessitent aucune maîtrise de port d'armure.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *métamorphose provoquée*. *Prix de vente* : 56 000 po. *Poids* : 4 kg.

Cape hérisson. Cette cape brune est recouverte sur sa partie externe de nombreux piquants. Ces appendices mesurent entre 30 et 60 centimètres de long et sont striés de bandes ocres, noires et brunes. Lorsqu'il est en situation de lutte, le porteur peut se débattre de manière à heurter son adversaire avec 1d4 piquants à chaque fois qu'il réussit un test de lutte. Si l'adversaire est touché par un piquant, il doit réussir un jet de Réflexes (DD 16) sous peine de voir la pointe se briser et se loger dans sa chair. Le piquant ainsi figé impose un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests. L'extraction du piquant inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires. Chaque cape dispose de 5d6 piquants lorsqu'on la découvre. Si on l'enfile, 2d4 piquants supplémentaires apparaissent en 24 heures jusqu'à atteindre un maximum de 30. Étant donné que les piquants se frottent les uns aux autres et grincent, toute personne qui porte la cape subit un malus de –10 aux tests de Déplacement silencieux.

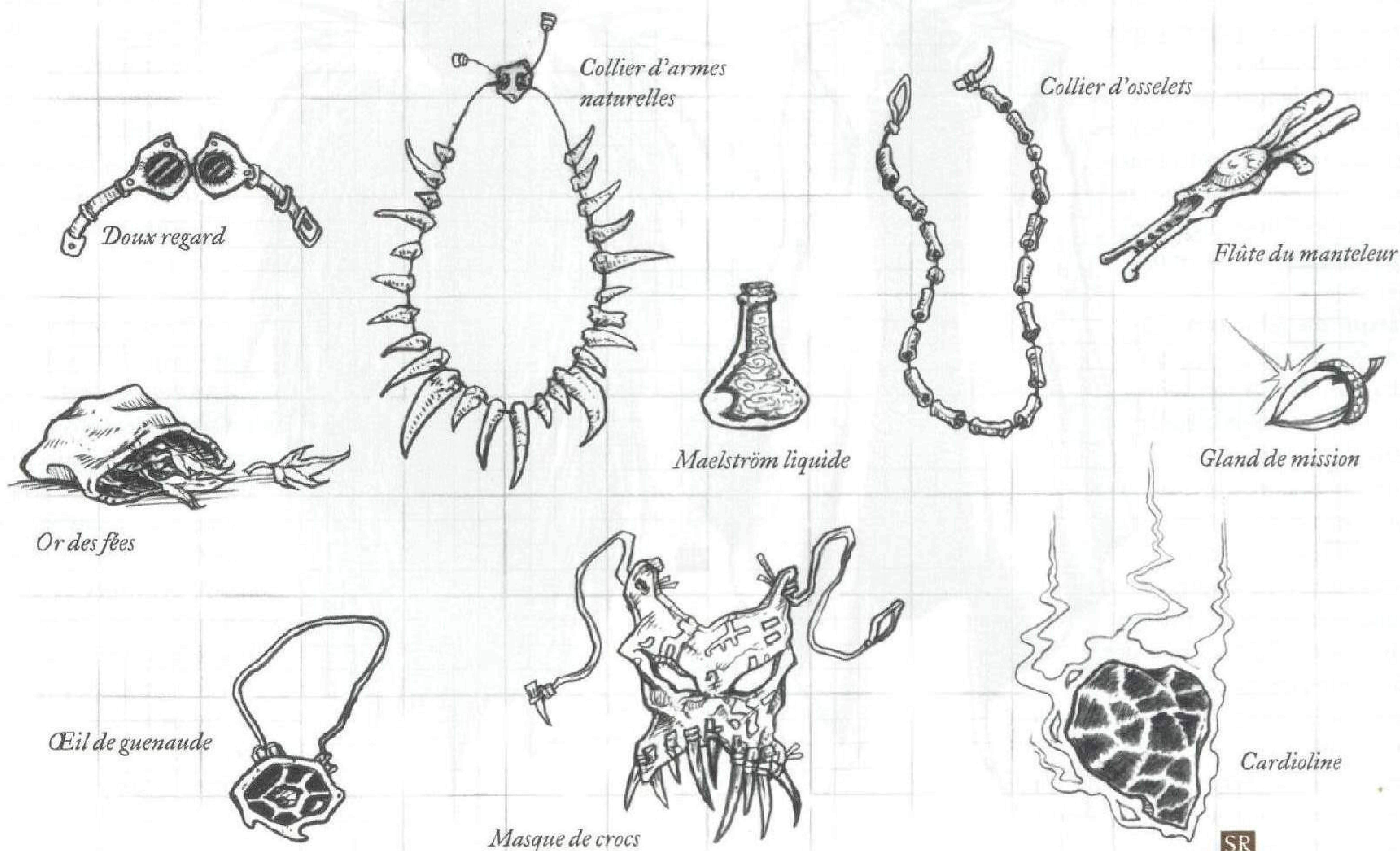
Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux. *Prix de vente* : 2 500 po. *Poids* : 0,5 kg.

Cardioline. Chaque tormante possède un charme similaire, qui soigne instantanément son porteur de toute maladie qu'il pourrait contracter. De plus, la *cardioline* confère un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde. Une tormante perdant ce charme ne peut plus utiliser son pouvoir de *passage dans l'éther* tant qu'elle n'en a pas confectionné un nouveau (ce qui demande un mois). D'autres créatures, y compris celles d'alignement bon, peuvent bénéficier des bienfaits de la *cardioline*, mais dans ce cas, le charme ne confère pas le pouvoir de *passage de l'éther* et vole en éclats au bout de 10 utilisations.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit être une tormante. *Prix de vente* : 1 800 po. *Poids* : –.

Collier d'armes naturelles. Les bonus d'altération conférés par ce collier s'appliquent aux jets d'attaque et de dégâts correspondant à une ou plusieurs armes naturelles du porteur. De plus, n'importe quelle propriété spéciale d'arme peut être appliquée à ce collier, et se reporte donc sur ces mêmes armes naturelles. Ainsi, un *collier d'armes naturelles +1 boomerang et de lancer* confère son bonus d'altération et les propriétés spéciales boomerang et de lancer à une ou plusieurs armes naturelles de son porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques. *Prix de vente* :



600 po, auxquelles s'ajoutent le prix correspondant au bonus d'altération, multiplié par le nombre d'armes naturelles affectées. Un *collier d'armes naturelles* +1 qui agit sur une arme naturelle coûte 2 600 po. Le même collier affectant six armes naturelles coûte 15 600 po. *Poids* : –.

Collier d'osselets. Ce collier grossier semble être confectionné à partir de phalanges humanoïdes enfilées sur une lanière de cuir. Un gobelin qui porte ce collier bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Dressage et Équitation (worg). Si le gobelin ne dispose pas du don Combat monté, il peut néanmoins combattre comme si tel était le cas tant qu'il porte le *collier d'osselets*.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux. *Prix de vente* : 7 620 po. *Poids* : –.

Couvrodeur. Cette petite poche, suspendue à une lanière de cuir, se porte autour du cou. Lorsqu'il est porté, le *couvrodeur* masque l'odeur normalement dégagée par le sujet. L'effet produit augmente le DD des tentatives de pistage ciblant le porteur de +30 et bloque tous les pouvoirs extraordinaires, magiques et surnaturels liés à l'odeur du sujet, tels que la puanteur des troglodytes.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *image préméditée*. *Prix de vente* : 33 000 po. *Poids* : –.

Doux regard. Ces lunettes sont dotées de lentilles sombres qui semblent opaques jusqu'à ce qu'on les porte. Des compartiments en cuir accueillent les lentilles et encadrent les yeux du porteur. Des courroies, également en cuir, maintiennent les compartiments et les lentilles sur la tête du personnage. Une fois portées, les lentilles se montrent claires aux yeux du porteur et les compartiments n'obstruent aucunement sa vision périphérique. En revanche, les attaques de regard du porteur sont bloquées par les lunettes.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux. *Prix de vente* : 6 000 po. *Poids* : –.

Fers à cheval enflammés. Un cheval ordinaire qui porte ces fers peut se transformer jusqu'à 3 fois par jour, pour une durée maximale de 7 heures d'affilée à chaque fois, en une créature très proche d'un destrier noir. La transformation opère dès que le propriétaire des fers à cheval prononce le mot de commande. Un autre mot sert à rendre son aspect normal au cheval. Prononcer le mot de commande ne coûte qu'une action libre, mais la transformation se fait au prix d'une action simple. Une fois transformé, le cheval acquiert une vitesse de déplacement en vol de 27 mètres (bonne), inflige +1d4 points de dégâts de feu sur chaque attaque de sabot réussie, et bénéficie de +2 en Dextérité, +10 en Intelligence et +6 en Charisme. Les flammes qui entourent les sabots transformés du cheval peuvent mettre le feu aux matières inflammables.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *métamorphose provoquée*. *Prix de vente* : 30 240 po. *Poids* : 1 kg chacun.

Flûte du manteleur. Cet instrument à vent est fabriqué de manière à ressembler au cou de quelque créature vivante. La rumeur veut qu'un manteleur ait appris à un barde maléfique à en confectionner le premier exemplaire. Si une créature possédant la compétence Représentation (flûte) joue de la *flûte du manteleur*, l'un des quatre effets de l'objet est produit (le musicien choisit lequel à chaque fois). Les manteleurs sont immunisés contre ces attaques mentales de son. À moins qu'il n'en soit spécifié autrement, les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde contre ces effets sont immunisées contre les attaques de la *flûte du manteleur* responsable pendant une journée. Tous les jets de sauvegarde ont un DD égal à 10 + degré de maîtrise du musicien en Représentation.

Malaise. Toutes les créatures comprises dans une étendue de 24 mètres de rayon subissent un malus de moral de –2 aux jets d'attaque et de dégâts. Si elles entendent ce son pendant 6 rounds d'affilée, elles doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas perdre leurs moyens, perdues dans une transe, auquel cas elles sont incapables de combattre ou même de se défendre tant que la flûte émet ce son. Si elles réussissent le jet de sauvegarde, les créatures doivent tout de même en effectuer un nouveau chaque round si le son se poursuit.

Nausée. Toutes les créatures se trouvant dans un cône de 9 mètres de long doivent réussir un jet de Vigueur pour ne pas être prises de violentes nausées. Terriblement affaiblies, elles tombent au sol et sont incapables de se défendre ou de faire quoi que ce soit (aucune action) pendant 1d4+1 rounds.

Stupeur. Une créature située à 9 mètres ou moins de la *flûte du manteleur* doit effectuer un jet de Vigueur pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *immobilisation de personne* pendant 5 rounds. Si elle réussit le jet de sauvegarde, la créature doit tout de même en effectuer un nouveau chaque fois que le musicien la prend pour cible avec ce pouvoir.

Terreur. Toutes les créatures comprises dans une étendue de 9 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas s'enfuir, terrorisées, pendant 2 rounds.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *frayeur, immobilisation de personne, nuage nauséabond. Prix de vente* : 27 225 po. *Poids* : 1,5 kg.

Flûte du satyre. Toute créature disposant de la compétence Représentation (flûte de Pan) peut jouer de ce magnifique instrument. Entre les mains d'un satyre, la flûte produit l'un des trois effets possibles, au gré du musicien. Ainsi, lorsqu'il joue de la flûte, toutes les créatures comprises dans une étendue de 18 mètres de rayon (à l'exception des satyres) doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) sous peine de succomber aux effets de l'équivalent d'un sort de *charme-personne*, de *sommeil* ou de *terreur* lancé par un ensorceleur de niveau 10 (le satyre sélectionne le morceau et les effets). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre l'un des effets de la flûte ne peut plus être affectée par cette même flûte pendant une journée. Les satyres jouent souvent de leur flûte pour charmer et séduire les femmes qu'ils trouvent à leur goût ou pour endormir un groupe d'aventuriers avant de les débarrasser de leurs biens de valeur.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit être un satyre. *Prix de vente* : 3 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Gants de l'homme. Ces gants magiques confèrent des doigts et des pouces humanoïdes au porteur. N'importe quelle créature peut les porter, à condition de disposer de tentacules ou de pattes sur lesquels enfiler les gants. Tant qu'elle porte les gants, la créature peut manipuler les objets comme si elle possédait des mains parfaitement fonctionnelles. Le porteur peut se servir de ses nouvelles « mains » avec toute sa Force et sa Dextérité. Les créatures qui ont déjà des mains ne retirent rien de ces gants, mais celles qui ont perdu un pouce, un doigt ou même une main entière peuvent tout à fait substituer cet objet à l'élément disparu.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *métamorphose provoquée. Prix de vente* : 42 000 po. *Poids* : –.

Gland de mission. Les fées aiment laisser traîner de tels glands argentés à l'air libre, à l'attention des inconscients qui les ramassent sans se poser de questions. Les fées font par là l'économie de quelques tâches contraignantes. Une fois par jour, un tel *gland* peut imposer une *mission* à la créature qui le ramasse, à moins que celle-ci ne réussisse un jet de Volonté (DD 16). Les effets restent actifs jusqu'à ce que la victime ne se décharge d'une tâche décidée par la fée qui a disposé le gland ou après que sept jours sont passés. Si le personnage reste en contact avec le gland une fois les effets terminés, il doit réussir un autre jet de sauvegarde pour éviter d'être à nouveau d'astreinte. Le gland est inefficace s'il n'est pas disposé par une fée.

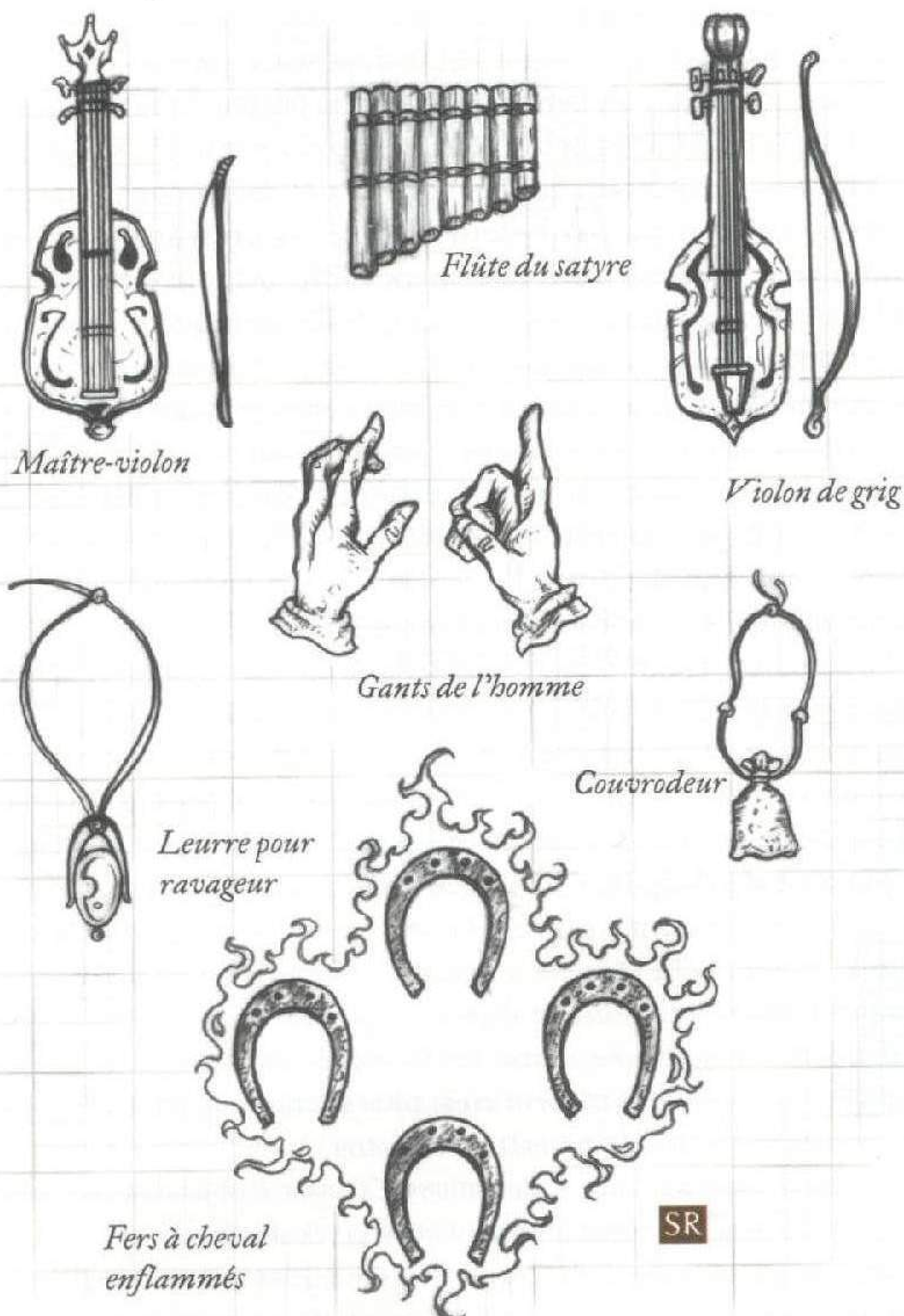
Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *mission*, le créateur doit être une fée. *Prix de vente* : 8 400 po. *Poids* : –.

Leurre pour ravageur. Cette amulette fait passer le porteur comme un ami ou un allié de confiance aux yeux d'un ravageur gris, situé dans un rayon de 15 mètres, ce qui prête à la créature une attitude serviable, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Volonté (DD 19). Il s'agit d'un charme mental. Certains ravageurs créent des liens avec le porteur, comme ce qui est décrit dans le *Manuel des Monstres*. Le porteur peut ainsi bénéficier de la protection d'un nombre de ravageurs ayant manqué leur jet de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (le cas échéant). Ils restent presque toujours à proximité du porteur, ne le quittant que pour chasser et trouver à boire. Une fois par jour, chaque ravageur gris se présente devant le porteur avec une offrande de viande suffisante à nourrir un humanoïde de taille M pour un jour.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *charme-monstre. Prix de vente* : 35 640 po. *Poids* : –.

Maelström liquide. Lorsqu'on verse une flasque de cette substance magique dans un bassin d'eau ou de quelque autre liquide, le *maelström liquide* crée un tourbillon proche des maelströms produits par les grands élémentaires de l'Eau. Le maelström persiste pendant 4 rounds. Il mesure 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité. Sa hauteur dépend de la profondeur du bassin, et varie entre 3 et 12 mètres. Le fait de verser le contenu de la flasque dans un bassin de liquide dont la profondeur est inférieure à 3 mètres ne produit aucun effet.

Les créatures de taille M ou inférieure risquent de subir des dégâts et d'être entraînées sous l'eau au contact du maelström. Toute créature ainsi affectée doit réussir un jet de Réflexes (DD 19) pour éviter de subir 2d6 points de dégâts. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt effectuer un second jet de Réflexes qui détermine si elle est emportée ou non. Si cela se produit, elle est violemment ballottée par le maelström et elle subit automatiquement les dégâts susmentionnés à chaque round. Si la créature peut nager, elle a droit à un jet de Réflexes par round (DD 19) pour échapper au maelström. En cas



de succès, elle encaisse les dégâts correspondants au round en cours, mais peut par la suite se dégager.

Si la base du maelström est en contact avec le fond de l'eau, il soulève un nuage de débris tournoyant. Ce nuage est centré sur l'endroit où le personnage a versé ou jeté le liquide et a un diamètre égal à la moitié de la hauteur du maelström. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec la vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage conséquent, les autres d'un camouflage total (cf. *Camouflage* dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 19) pour pouvoir lancer le moindre sort.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI*. *Prix de vente* : 3 300 po. *Poids* : –.

Maître-violon. Ce violon exceptionnel, adapté pour une créature de taille TP, produit une musique magnifique lorsque l'on sait en jouer. Mais entre les mains d'un grig, les effets normalement produits par le violon de la créature sont remplacés par ceux de la musique de barde que sont encouragement, contre-chant, *fascination*, *suggestion* ou inspiration héroïque, comme si le grig était un barde de niveau 9. Veuillez vous référer aux aptitudes de classe du barde, dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*, pour plus de détails sur la musique de barde.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit être un grig ou un barde. *Prix de vente* : 18 000. *Poids* : –.

Masque de crocs. Porter ce masque permet au bénéficiaire de dominer et de diriger des animaux par des ordres simples comme : « cours », « attaque », « attrape ». Les ordres de nature suicidaire ou mettant de toute évidence la vie du sujet en danger (comme celui d'attaquer une créature d'au moins deux catégories de taille de plus que les animaux dominés) sont simplement ignorés. Le porteur peut dominer et diriger jusqu'à 12 DV d'animaux à la fois.

Le masque établit un lien mental entre le porteur et les créatures sujettes. Ces dernières peuvent être dirigées par le biais d'ordres mentaux silencieux tant qu'elles restent à 45 mètres ou moins du porteur. Celui-ci n'a pas besoin de voir les créatures pour les contrôler. Il ne reçoit pas directement d'informations sensorielles de la part des créatures, mais sait ce qu'elles éprouvent chacune. Étant donné qu'il dirige les créatures par l'intermédiaire de sa propre intelligence, les créatures peuvent entreprendre des actions qui dépassent leur entendement, comme le fait de manipuler des objets avec leurs pattes et leurs gueules. Le porteur du masque n'a pas besoin de se concentrer uniquement sur le contrôle des créatures à moins qu'il ne veuille tenter de leur faire exécuter des tâches qui leur sont normalement impossibles.

La domination dure 6 rounds, au-delà de quoi les créatures reprennent une activité normale, sans contrôle extérieur. Elles ne sont alors plus liées au porteur du masque, mais leur attitude reste amicale.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *domination d'animal*. *Prix de vente* : 30 000 po. *Poids* : 1 kg.

Masque du dragon. Ce masque confère au porteur la *détection de l'invisibilité*, comme s'il bénéficiait du sort lancé par un magicien de niveau 6. Le masque fonctionne dès qu'il est en place et ce, jusqu'à 1 heure par jour. La durée du pouvoir ne doit pas forcément être consommée d'une seule traite. De plus, tant que le masque fonctionne, le porteur n'est plus soumis aux attaques sournoises des roublards de niveau 9 ou moins.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *détection de l'invisibilité*. *Prix de vente* : 44 000 po. *Poids* : 1 kg.

Œil de guenaude. Des cercles de guenaudes sont à l'origine de ces gemmes magiques. Un *œil de guenaude* ne semble être rien d'autre qu'une pierre semi-précieuse, mais une *gemme de vision* ou tout autre objet similaire révélera qu'il s'agit d'un œil énucléé. Il n'est pas rare que cet objet soit porté comme une bague, une broche ou un autre ornement. N'importe laquelle des trois guenaudes qui ont créé l'objet peut voir par l'intermédiaire de l'objet à son gré, tant que l'*œil de guenaude* réside dans le même plan qu'elle. La destruction d'un *œil de guenaude* inflige 1d10 points de dégâts à chaque membre du cercle et aveugle pendant 24 heures la guenaude qui a subi les dégâts les plus importants.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *clairvoyance*, les créateurs doivent constituer un cercle de guenaudes. *Prix de vente* : 22 500 po. *Poids* : –.

Or des fées. Ce sac contient des feuilles sèches qui, pendant les 8 heures qui suivent sa découverte, apparaissent comme 1d100 pièces d'or. Les fées ne sont pas dupes de l'illusion, mais toutes les autres créatures doivent réussir un jet de Volonté (DD 19) lorsqu'elles ont affaire à ce sac plein de pièces pour mettre à jour la supercherie.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *image prédéterminée*, le créateur doit être une fée. *Prix de vente* : 4 950 po. *Poids* : 1 kg.

Pèlerine des charmes. Cette cape donne la possibilité au porteur de lancer *amitié avec les animaux*, *charme-monstre*, *charme-personne* ou *empire végétal* comme le ferait un druide de niveau 15. La pèlerine ne permet cependant pas de dépasser le nombre maximum autorisé d'amis animaux. Chacune des propriétés spéciales peut être utilisée 1 fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *amitié avec les animaux*, *charme-monstre* ou *charme-personne*, *empire végétal*. *Prix de vente* : 54 000 po. *Poids* : 0,5 kg.

Serre-tête de repos. Ce magnifique bandeau argenté est composé de trois anneaux entremêlés. Porté, il confère à son bénéficiaire un bonus de résistance de +10 contre les sorts *cauchemar* et *songe contrôlé* (cf. le Chapitre 6) et l'immunise contre les rêves.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *cauchemar*, *songe* ou *songe contrôlé* (cf. le Chapitre 6). *Prix de vente* : 12 500 po. *Poids* : –.

Tambour bavard. Cet objet se compose d'un tambour en bois gravé de motifs élaborés, placé à l'extrémité d'un sceptre fait du même matériau tout aussi finement incrusté. Il convient de faire tourner le tambour autour de la poignée pour activer l'objet. Le bruit irrégulier qui est alors émis produit une coercition mentale de son, semblable au babil de l'allip. Toutes les créatures saines d'esprit situées dans un rayon de 9 mètres du *tambour bavard* doivent réussir un jet de Volonté (DD 11) sous peine d'être soumises à l'équivalent des effets d'un sort d'*hypnose* pendant 2d4 rounds. Les adversaires qui réussissent leur jet de sauvegarde ne pourront être affectés par ce même *tambour bavard* pendant une journée.

Niveau de lanceur de sorts : 1. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *hypnose*. *Prix de vente* : 2000 po. *Poids* : 0,5 kg.

Violon de grig. Les grigs sont des esprits follets connus pour la musique joyeuse qui émane de leurs violons. Lorsqu'ils jouent de ces instruments, les grigs obligent toutes les créatures (qui ne sont pas des esprits follets) situées dans un rayon de 9 mètres de leur violon à réussir un jet de Volonté (DD 15), sous peine de succomber aux effets de l'équivalent d'un sort de *danse irrésistible d'Otto*, aussi longtemps que la musique persiste. Il s'agit d'une attaque de son. Toute personne qui est en mesure de jouer de cet instrument de taille Min peut générer ces effets.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *danse irrésistible d'Otto*, le créateur doit être un grig. *Prix de vente* : 14 400 po. *Poids* : –.

Ce flagelleur mental peu avisé est de toute évidence tombé sur un nid de cockatrices

Le sort ombre rampante en action

Cockatrice mâle

Les règles sur la magie détaillées dans le Chapitre 10 du *Manuel des Joueurs* s'appliquent aussi bien aux monstres qu'aux personnages issus des races standard. Les monstres qui sont capables d'exécuter des gestuelles et de parler une langue peuvent lancer tous les sorts auxquels les humanoïdes ont accès, à condition d'avoir les niveaux de classe correspondants. Les monstres qui ne sont pas doués de parole peuvent lancer tous les sorts qui ne comportent pas de composante verbale (cf. tables ci-dessous) ou tous les autres s'ils les préparent avec le don de métamagie Incantation silencieuse.

Monstres et écoles de prédilection

Les monstres qui n'ont pas la capacité de parler ne peuvent lancer de sorts à composante verbale. Étant donné que de nombreux sorts des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Transmutation sont exempts de composante verbale, ces écoles constituent des choix judicieux pour les lanceurs de sorts privés de parole qui cherchent à se spécialiser. À l'inverse, l'école d'Invocation, par exemple, est une mauvaise option car elle comporte de nombreux sorts à composante verbale. Les Tables 6–1 et 6–2 recensent les sorts profanes et divins du *Manuel des Joueurs* n'affichant pas de composante verbale.

Option : apprendre ces sorts

Certains des sorts de ce chapitre sont de toute évidence bien plus utiles à des personnages monstrueux qu'à des personnages issus des races standard. Ainsi, *bouquet de sorts* gagne en intérêt avec le nombre de bras du personnage. *Hautes ailes* ne peut servir que dans le cas de personnages qui peuvent déjà voler. L'approche du jeu Dungeons & Dragons consiste à considérer que tous les personnages ont accès à tous les sorts publiés dans des ouvrages officiels lorsqu'ils apprennent de nouveaux sorts. Tout MD peut cependant décider que les sorts contenus dans ce guide sont censés rester cantonnés à l'usage des

Table 6–1 : sorts profanes sans composante verbale

Niveau	École	Nom du sort
Ens/Mag 3	Trans	*état gazeux*
Bard 5, Ens/Mag 6	Illus	*double illusoire*
Bard 6, Ens/Mag 6	Ench	*quête*
Bard 6, Ens/Mag 6	Illus	*image permanente* *image programmée*
Ens/Mag 8	Trans	*passage dans l'éther*

Table 6–2 : sorts divins sans composante verbale

Niveau	École	Nom du sort
Dru 1	Abjur	*invisibilité pour les animaux*
Air 3	Trans	*état gazeux*
Prê 2	Trans	*réparation intégrale*
Prê 6	Invoc	*allié majeur d'outreplan*
	Ench	*quête*
	Trans	*passage dans l'éther*
Chance 6, Duperie 6	Illus	*double illusoire*
Prê 8, Guérison 8	Invoc	*guérison suprême de groupe*

les mouvements ou l'incantation de sorts. Il confère en plus un camouflage partiel conséquent

AS

monstres et des personnages monstrueux, non pas parce qu'ils sont trop puissants pour des personnages issus des races standard, mais simplement pour préserver leur authenticité. Le MD peut, comme règle optionnelle, demander à tout personnage issu d'une race standard qui voudrait avoir accès à ces sorts, d'entrer en contact avec un monstre prêt à les marchander ou de procéder aux recherches nécessaires, comme dans le cas de sorts originaux. L'option d'apprentissage des nouveaux sorts et la recherche des sorts originaux, sous la rubrique *Progression en niveau* du Chapitre 2 du *Guide du Maître*, vous guideront et fourniront des exemples à ce sujet.

PERMANENCE ET SORTS DU GUIDE DES PERSONNAGES MONSTRUEUX

Voici comment réagissent les sorts du *Guide des Personnages Monstrueux* à *permanence*. Pour plus d'informations, reportez-vous à la description du sort *permanence* dans le Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*.

Le jeteur de sorts peut rendre permanents les sorts suivants sur sa propre personne.

Sort	Niveau du sort	Niveau minimum	Coût en PX
Métamorphose du têtard	Ens/Mag 2	11	1 000
Rallonge tentaculaire	Ens/Mag 4	15	2 000

En plus d'une utilisation personnelle, *permanence* peut être utilisé pour rendre permanents les sorts suivants sur soi-même, une autre créature ou un objet (selon le cas).

Sort	Niveau du sort	Niveau minimum	Coût en PX
Arme d'énergie	Ens/Mag 4	15	2 000
Ailes marines	Ens/Mag 2	11	1 000
Bénédiction du girallon	Ens/Mag 3	13	1 500
Fusion brachiale	Ens/Mag 3	13	1 500
Grand fouisseur	Ens/Mag 2	11	1 000
Grande résistance	Ens/Mag 5	17	2 500
Hautes ailes	Ens/Mag 2	11	1 000
Odorat	Ens/Mag 2	11	1 000
Résistance accrue	Ens/Mag 2	11	1 000
Respiration aérienne	Ens/Mag 3	13	1 500
Science de l'agrandissement	Ens/Mag 5	17	2 500
Science de la vision aveugle	Ens/Mag 4	15	2 500
Science du rapetissement	Ens/Mag 5	17	2 500
Vision aveugle	Ens/Mag 2	11	1 500
Vision nocturne	Ens/Mag 1	9	500

Les sorts suivants ne peuvent être lancés que sur des objets ou des zones et sont susceptibles d'être rendus permanents.

Sort	Niveau du sort	Niveau minimum	Coût en PX
Fosse illusoire	Ens/Mag 4	15	2 000
Mur de membres	Ens/Mag 5	17	2 500
Passerelle sonique	Ens/Mag 3	13	1 500

Les sorts lancés sur d'autres créatures, des objets ou des zones (et non sur le jeteur de sorts lui-même) sont sujets à la *dissipation de la magie*, comme en temps normal.

Le MD peut décider que le personnage doit effectuer des recherches pour mettre en œuvre ces applications du sort *permanence* (cf. *Recherche de sorts originaux* dans le Chapitre 2 du *Guide du Maître*).

SORTS D'ASSASSIN

SORT D'ASSASSIN DU 1ER NIVEAU

Vision nocturne. Le sujet bénéficie de la vision nocturne pendant 1 h/niv.

SORTS DE BARDE

SORTS DE BARDE DU 2E NIVEAU

Communication alliée. Les sujets peuvent communiquer à distance sans remuer les lèvres.
Mélopée discordante. Les tests de Concentration sont plus difficiles dans la zone d'effet du sort.
Passerelle sonique. Pont invisible couvrant des espaces de 3 m/niv.
Résistance accrue. Le sujet gagne +3 aux jets de sauvegarde.
Ruse du renard. Le sujet gagne 1d4+1 en Int pendant 1 h/niv.
Vrombissement profond. Dispense du besoin de se concentrer pour prolonger le prochain sort lancé.

SORT DE BARDE DU 5E NIVEAU

Explosion cacophonique. Bruit infligeant 1d6 pts de dégâts de son/niv. aux créatures situées dans la zone d'effet.

SORTS DE DRUIDE

SORT DE DRUIDE DU NIVEAU 0

Aube. Les créatures endormies/inconscientes de la zone d'effet sont réveillées.

SORTS DE DRUIDE DU 1ER NIVEAU

Ailes marines. La vitesse de déplacement de nage du sujet est augmentée de 9 m.
Camouflage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Discrétion.
Charge du lion. Le sujet peut charger et porter une attaque à outrance dans le même round.
Grand fouisseur. La vitesse de déplacement en creusement du sujet est augmentée de 6 m.

SORTS DE DRUIDE DU 2E NIVEAU

Odorat. Le sujet acquiert le pouvoir d'odorat.
Résistance accrue. Le sujet gagne +3 aux jets de sauvegarde.
Vision aveugle. Le sujet acquiert la vision aveugle sur 9 m pendant 1 min./niv.

SORTS DE DRUIDE DU 3E NIVEAU

Contre-lune. Empêche un lycanthrope de changer de forme.
Dent acérée. Une arme naturelle du sujet bénéficie de la propriété spéciale acérée.
Étreinte naturelle. Le jeteur de sorts acquiert les sens et d'autres caractéristiques de l'animal choisi.
Respiration aérienne. Les sujets peuvent respirer de l'air.

SORTS DE DRUIDE DU 4E NIVEAU

Dissimulation forestière. Le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus de +20 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion.
Science de la vision aveugle. Le sujet acquiert la vision aveugle sur 18 m pendant 1 min./niv.

SORT DE DRUIDE DU 5E NIVEAU

Grande résistance. Le sujet gagne +6 aux jets de sauvegarde.

SORT DE DRUIDE DU 6E NIVEAU

Métabolisme végétal. Le type du sujet devient plante.

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN DU 1ER NIVEAU

Trans **Bouquet de sorts.** Retient 1 sort de contact par bras ou patte avant.

Vision nocturne. Le sujet bénéficie de la vision nocturne pendant 1 h/niv.

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN DU 2E NIVEAU

Abjur **Mélopée discordante.** Les tests de Concentration sont plus difficiles dans la zone d'effet du sort.

Résistance accrue. Le sujet gagne +3 aux jets de sauvegarde.

Évoc **Brise sanglante.** Le sujet utilise une arme naturelle comme une arme de jet.

Invoc **Nuage d'encre.** Obstrue la vision sous l'eau au-delà de 1,50 m.

Nécro **Bulle asséchante.** Sphère d'air qui nuit à la cible en la déshydratant.

Trans **Ailes marines.** La vitesse de déplacement de nage du sujet est augmentée de 9 m.

Charge du lion. Le sujet peut charger et porter une attaque à outrance dans le même round.

Communication alliée. Les sujets peuvent communiquer à distance sans remuer les lèvres.

Grand fouisseur. La vitesse de déplacement en creusement du sujet est augmentée de 6 m.

Hautes ailes. La vitesse de déplacement en vol du sujet augmente de 9 m.

Métamorphose du têtard. Transforme les queues et nageoires en jambes et pieds.

Odorat. Le sujet acquiert le pouvoir d'odorat.

Ruse du renard. Le sujet gagne 1d4+1 en Int pendant 1 h/niv.

Vision aveugle. Le sujet acquiert la vision aveugle sur 9 m pendant 1 min./niv.

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN DU 3E NIVEAU

Évoc **Grêlons.** Sphères glacées infligeant 5d6 pts de dégâts de froid.

Lance sonique. Énergie de son qui inflige 1d6 pts de dégâts/niv.

Vrombissement profond. Dispense du besoin de se concentrer pour prolonger le prochain sort lancé.

Invoc **Passerelle sonique.** Pont invisible couvrant des espaces de 3 m/niv.

Souffle de Laogzed. Cône de vapeur nauséeuses persistant pendant 10 rounds.

Trans **Bénédiction du girallon.** Le sujet acquiert deux bras de plus/4 niv.

Fusion brachiale. Plusieurs bras/tentacules deviennent une paire de membres plus puissants.

Respiration aérienne. Les sujets peuvent respirer de l'air.

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN DU 4E NIVEAU

Illus **Fosse illusoire.** Crée l'illusion d'une fosse de 6 m de profondeur.

Trans **Arme d'énergie.** Une arme inflige des dégâts d'énergie supplémentaires.

Geyser terreux. Éruption infligeant 7d6 pts de dégâts aux créatures situées dans la zone d'effet.

Rallonge tentaculaire. +1,50 m à l'allonge des tentacules.

Vision aveugle accrue. Le sujet acquiert la vision aveugle sur 18 m pendant 1 min./niv.

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN DU 5E NIVEAU

Abjur **Grande résistance.** Le sujet gagne +6 aux jets de sauvegarde.

Évoc **Explosion cacophonique.** Bruit infligeant 1d6 pts de dégâts de son/niv. aux créatures situées dans la zone d'effet.

Mur de membres. Membres tournoyants infligeant 1d6 pts de dégâts contondants/niv.

Trans **Science de l'agrandissement.** Le sujet est agrandi pendant 10 min./niv.

Science du rapetissement. Le sujet est rapetissé pendant 10 min./niv.

Serviteur mineur. Un objet animé exécute les désirs du personnage.

SORT D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN DU 6E NIVEAU

Illus **Songe contrôlé.** Altère les rêves du sujet pour produire l'effet désiré.

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN DU 7E NIVEAU

Invoc **Crachat de vipères.** Convoque des vipères de taille moyenne qui combattent pour le jeteur de sorts.

Nécro **Éveil de mort-vivants.** Des morts-vivants dénués de conscience acquièrent de l'Int.

Trans **Corps de pierre.** Le corps du jeteur de sorts se transforme en pierre vivante.

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN DU 8E NIVEAU

Illus **Filature absolue.** Le sujet est indétectable par la vue, l'ouïe ou l'odorat.

Nécro **Garde squelettique.** Crée un squelette/niv. dont DV effectifs = niv. de lanceur de sorts.

Trans **Fouets enflammés.** Les membres antérieurs du lanceur de sort infligent 5d6 pts de dégâts de feu +1/niv.

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN DU 9E NIVEAU

Abjur **Gueule du Chaos.** Énergie du Chaos infligeant des dégâts et gênant la concentration.

Invoc **Mort fiélonne.** Un mort-vivant reçoit l'archétype créature fiélonne.

Trans **Éveil du golem.** Une créature artificielle acquiert une intelligence humaine.

Incarnation de créature artificielle. Transforme une créature artificielle en créature vivante.

SORT DE PALADIN

SORT DE PALADIN DU 2E NIVEAU

Résistance accrue. Le sujet gagne +3 aux jets de sauvegarde.

SORTS DE PRÊTRE

SORT DE PRÊTRE DU 1ER NIVEAU

Bouquet de sorts. Retient 1 sort de contact par bras ou patte avant.

SORTS DE PRÊTRE DU 2E NIVEAU

Ailes marines. La vitesse de déplacement de nage du sujet est augmentée de 9 m.

Brise sanglante. Le sujet utilise une arme naturelle comme une arme de jet.

Grand fouisseur. La vitesse de déplacement en creusement du sujet est augmentée de 6 m.

Métamorphose du têtard. Transforme les queues et nageoires en jambes et pieds.

Nuage d'encre. Obstrue la vision sous l'eau au-delà de 1,50 m.

Résistance accrue. Le sujet gagne +3 aux jets de sauvegarde.

Ruse du renard. Le sujet gagne 1d4+1 en Int pendant 1 h/niv.

SORTS DE PRÊTRE DU 3E NIVEAU

Bénédiction du girallon. Le sujet acquiert deux bras de plus/4 niv.

Fusion brachiale. Plusieurs bras/tentacules deviennent une paire de membres plus puissants.

Lance sonique. Énergie de son qui inflige 1d6 pts de dégâts/niv.

Passerelle sonique. Pont invisible couvrant des espaces de 3 m/niv.

Respiration aérienne. Les sujets peuvent respirer de l'air.

Souffle de Laogzed. Cône de vapeur nauséeuses persistant pendant 10 rounds.

Vision aveugle. Le sujet acquiert la vision aveugle sur 9 m pendant 1 min./niv.

Vrombissement profond. Dispense du besoin de se concentrer pour prolonger le prochain sort lancé.

SORTS DE PRÊTRE DU 4E NIVEAU

Arme d'énergie. Une arme inflige des dégâts d'énergie supplémentaires.

Geyser terreux. Éruption infligeant 5d6 pts de dégâts/niv. aux créatures situées dans la zone d'effet.

Rallonge tentaculaire. +1,50 m à l'allonge des tentacules.

SORTS DE PRÊTRE DU 5E NIVEAU

Grande résistance. Le sujet gagne +6 aux jets de sauvegarde.

Ombre rampante. Enveloppe de tentacules dissimulant et protégeant le lanceur de sorts.

Science de la vision aveugle. Le sujet acquiert la vision aveugle sur 18 m pendant 1 min./niv.

SORTS DE PRÊTRE DU 6E NIVEAU

Éveil de mort-vivants. Des morts-vivants dénués de conscience acquièrent de l'Int.

Refus. Les créatures situées à l'intérieur du cône ne peuvent approcher le lanceur de sorts.

SORTS DE PRÊTRE DU 7E NIVEAU

Étoile bénie. Particule d'énergie qui protège le lanceur de sorts et attaque ses ennemis.

Masque du mort-vivant. Le type du sujet devient mort-vivant.

Serviteur mineur. Un objet animé exécute les désirs du personnage.

SORT DE PRÊTRE DU 8E NIVEAU

Fléau d'araignées. Convoque des araignées monstrueuses de taille TG qui combattent pour le personnage.

SORTS DE PRÊTRE DU 9E NIVEAU

Éveil du golem. Une créature artificielle acquiert une intelligence humaine.

Incarnation de créature artificielle. Transforme une créature artificielle en créature vivante.

Mort fiélonne. Un mort-vivant reçoit l'archétype créature fiélonne.

SORTS DE RÔDEUR

SORTS DE RÔDEUR DU 1ER NIVEAU

Ailes marines. La vitesse de déplacement de nage du sujet est augmentée de 9 m.

Aube. Les créatures endormies/inconscientes de la zone d'effet sont réveillées.

Camouflage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Discrétion.

Vision nocturne. Le sujet bénéficie de la vision nocturne pendant 1 h/niv.

SORTS DE RÔDEUR DU 2E NIVEAU

Grand fouisseur. La vitesse de déplacement en creusement du sujet est augmentée de 6 m.

Odorat. Le sujet acquiert le pouvoir d'odorat.

SORTS DE RÔDEUR DU 3E NIVEAU

Dent acérée. Une arme naturelle du sujet bénéficie de la propriété spéciale acérée.

Dissimulation forestière. Le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus de +20 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion.

Étreinte naturelle. Le jeteur de sorts acquiert les sens et d'autres caractéristiques de l'animal choisi.

PRÉSENTATION DES SORTS

Ces sorts sont présentés selon le même format que ceux du *Manuel des Joueurs* et sont classés par ordre alphabétique.

AILES MARINES

Transmutation

Niveau : Dru 1, Ens/Mag 2, Prê 2, Rôd 1

Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : le jeteur de sorts ou la créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort augmente la vitesse de déplacement de nage du sujet de 9 mètres. Il n'a aucun effet sur les autres modes de déplacement et ne confère pas de vitesse de déplacement de nage à une créature qui n'en a pas déjà une.

Composante matérielle : une goutte d'eau.

ARME D'ÉNERGIE

Transmutation (voir description)
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 arme
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur (objet, inoffensif)
Résistance à la magie : non

Une arme se trouve dotée du pouvoir d'infliger des dégâts d'énergie en plus de ses autres propriétés, de la même manière qu'une arme de feu intense inflige des dégâts de feu supplémentaires lorsqu'elle touche sa cible ou réussit un coup critique. L'arme peut infliger des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de son, selon le choix du lanceur de sorts au moment de l'incantation. Ainsi, +1d6 points de dégâts du type de cette énergie sont infligés lors d'une attaque réussie. Sur un coup critique, cela passe à +1d10 points de dégâts de l'énergie correspondante. Si l'arme a un multiplicateur de critique de x3, les dégâts supplémentaires sont de +2d10, si le multiplicateur est de x4, on arrive à +3d10 points de dégâts, toujours du type d'énergie correspondant.

Ce sort peut tout à fait être lancé sur une arme infligeant déjà des dégâts d'énergie, mais si le type d'énergie est le même, les effets ne se cumulent pas. Ainsi, si on lance le sort sur une *épée longue +1 de feu* pour lui faire infliger des dégâts de feu en plus, on n'obtient aucun effet, mais on peut par contre, au lieu de cela, conférer à l'arme n'importe lequel des autres types d'énergie.

Le sort est du même sous-type que l'énergie qu'il crée pour l'arme sujette. Ainsi, *arme d'énergie* est un sort de feu si on l'utilise pour conférer à une arme la propriété d'infliger des dégâts de feu.

AUBE

Abjuration
Niveau : Dru 0, Rôd 1
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cibles : toutes les créatures situées dans un rayonnement de 4,50 m de rayon centré sur le jeteur de sorts
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures endormies présentes dans la zone sont réveillées. Celles qui sont inconscientes à la suite de dégâts temporaires s'éveillent également et se retrouvent chancelantes (cf. *Dégâts temporaires* dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Ce sort reste sans effet sur les créatures mourantes.

BÉNÉDICTION DU GIRALLON

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 3, Prê 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts confère au sujet une paire de bras supplémentaire pour chaque tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts. Chaque bras se termine par une main dotée de doigts et d'un pouce opposable. Ce sort peut créer un maximum de cinq paires de bras supplémentaires, mais la taille du sujet est aussi un facteur limitant. Ainsi, une créature de taille P est limitée à une paire supplémentaire, alors qu'on passe à deux pour une créature de taille M, à trois pour celles de taille G et à quatre pour les tailles TG et supérieures. Les bras d'origine de la créature (si elle en a) sont considérés comme ses bras principaux et tous les autres sont appelés membres secondaires (si le sujet ne disposait pas au préalable de bras, les nouveaux, créés par le sort, deviennent ses principaux).

Ces nouveaux membres peuvent s'avérer troublants. Si la situation est tendue ou délicate, comme c'est le cas pour un combat, le porteur doit réussir un jet de Volonté (DD 19) sous peine de subir un malus de –2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et de tests caractéristique jusqu'à ce que le stress soit passé.

Les armures et vêtements magiques s'adaptent pour laisser place à ces nouveaux bras, alors que ceux qui ne le sont pas sont démantelés par la transformation.

Les bras supplémentaires ne confèrent pas d'attaques supplémentaires ou la possibilité d'exécuter plusieurs tâches simultanément, pas plus qu'ils n'améliorent l'allonge du porteur. Ils permettent cependant au bénéficiaire d'utiliser des objets conçus pour des créatures dotées de plus de deux bras ou un objet à deux mains en conjonction avec un autre élément d'équipement. Ainsi, il est possible pour un tel sujet de manier une épée à deux mains tout en tenant un bouclier.

Composantes matérielles : quelques touffes de poils de girallon.

BOUQUET DE SORTS

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 1, Prê 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Le personnage peut retenir un sort de contact par patte avant ou main tant qu'il ne s'en sert pas pour lancer d'autres sorts ou toucher quelque chose. Chaque sort de contact lancé est retenu dans un membre différent. Jusqu'à la fin du sort, tout sort lancé par le personnage ne se dissipe que si le membre concerné sert à lancer un autre sort ou touche quelque chose.

Ainsi, un ensorceleur humain peut lancer ce sort, puis jeter *contact glacial* et le retenir dans sa main gauche, avant de lancer *décharge électrique* qu'il retient dans sa main droite. Grâce au *bouquet de sorts*, il peut retenir ces deux sorts à la fois. S'il lance un autre sort présentant une composante gestuelle (ce qui demande l'usage de l'une de ses mains), il perd automatiquement le sort de contact retenu de son choix, mais si le nouveau sort est aussi un sort de contact, il peut immédiatement le retenir dans la main libérée. S'il décide d'attaquer avec un sort de contact, il fonctionne normalement. Étant donné qu'il dispose de plusieurs membres considérés comme armés, il peut effectuer une attaque secondaire avec son autre sort de contact au cours du même round (en appliquant normalement les malus du combat à deux armes).

Un lanceur de sorts marilith peut faire la même chose que l'ensorceleur de l'exemple précédent, à la différence qu'il peut retenir jusqu'à six sorts de contact. Il peut également recourir à l'un de ses pouvoirs magiques ou surnaturels, étant donné qu'ils n'affectent en rien le fait de retenir les sorts.

Si le *bouquet de sorts* arrive à son terme, le sort de contact le plus récemment

lancé est toujours retenu alors que tous les autres se dissipent.

BRISE SANGLANTE

Évocation
Niveau : Ens/Mag 2, Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 seule créature dont l'Intelligence est d'au moins 4
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet peut effectuer une attaque à outrance lui permettant d'utiliser l'une de ses armes naturelles comme s'il s'agissait d'une arme de jet avec un facteur de portée de 6 mètres. Il est possible d'exécuter cette prouesse à chaque round tant que le sort agit. Le sujet effectue avec son arme naturelle les mêmes gestes que s'il assénait une attaque de corps à corps. Les effets produits par l'attaque émanent toujours de l'emplacement du sujet. Cette attaque ne permet pas de bénéficier d'un bonus de prise en tenaille ou d'en conférer un à un autre combattant. Le bénéficiaire exécute l'attaque en utilisant son bonus d'attaque au corps à corps maximal, puis inflige des dégâts normaux s'il atteint sa cible. S'il dispose de plus d'une arme naturelle, il peut décider à chaque round à laquelle s'applique le sort.

BULLE ASSÉCHANTE

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : sphère d'air de 90 cm de rayon
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : oui

Une sphère d'air sec surnaturel roule dans la direction qui est indiquée par le jeteur de sorts et enveloppe ceux qu'elle rencontre. Elle se déplace de 9 mètres par round et peut faire des bonds de 9 mètres pour atteindre une cible. Si elle entre dans un espace qui contient une créature, la sphère s'arrête pour le round et lui inflige 2d4 points de dégâts en la desséchant (la cible évite ces dégâts si elle réussit un jet de Réflexes). Les vases, les créatures composées d'eau (telles que les élémentaires de l'Eau) et les créatures aquatiques subissent 2d6 points de dégâts.

La bulle se déplace tant que son créateur la dirige (ce qui lui prend une action de mouvement). Sans cela, elle reste simplement au repos. La surface de la bulle est spongieuse et élastique (proche de celle d'une bulle de savon, mais résistante et laissant des objets la traverser sans altérer le sort) et n'inflige aucun dégât, si ce n'est en absorbant l'humidité et toute trace d'eau. Elle ne peut s'attaquer à de grands obstacles. La bulle éclate si elle sort de la portée du sort.

Composantes matérielles profanes : une petite outre ou un petit sac rempli d'air et une pincée de poussière.

CAMOUFLAGE

Transmutation
Niveau : Dru 1, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Le jeteur de sorts altère sa coloration de manière à se fondre dans le décor environnant. Le sort lui confère un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion.

CHARGE DU LION

Transmutation
Niveau : Dru 1, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts confère au sujet la puissance de charge d'un lion. Lorsque le bénéficiaire charge, il peut effectuer une attaque à outrance dans le même round.

Composante matérielle : un poil de la crinière d'un lion.

COMMUNICATION ALLIÉE

Transmutation [langage]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Cibles : créatures alliées se trouvant à 9 m ou moins les unes des autres

Semblable à *message*, si ce n'est pour les différences indiquées ci-dessus et le fait que ni le lanceur de sorts ni les destinataires n'ont besoin de prononcer les mots ou de murmurer, ce qui signifie que ceux qui sont capables de lire sur les lèvres n'ont aucune chance d'intercepter par là les messages.

CONTRE-LUNE

Abjuration
Niveau : Dru 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 lycanthrope
Durée : 12 heures (T)
Jet de sauvegarde : Volonté annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort empêche un lycanthrope de changer de forme, à la fois pour ce qui est de la métamorphose intentionnelle du pouvoir *transformation* que pour la mutation involontaire imposée par la lycanthropie. Le sujet conserve la forme qu'il avait au moment de l'incantation pendant toute la durée, et même la mort ne le ramène pas sous son apparence normale tant que le sort est actif. Les lycanthropes naturels bénéficient d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre ce sort.

Composante matérielle : un poil, une écaille ou tout autre objet similaire provenant de la créature concernée.

CORPS DE PIERRE

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Le corps du personnage est transformé en pierre vivante.

Le lanceur de sorts bénéficie d'une réduction des dégâts de (10/–). Il est immunisé contre l'aveuglement, les coups critiques, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, l'assourdissement, les maladies, la noyade, l'électricité, le poison, l'étourdissement et tous les sorts ou attaques qui affectent le métabolisme ou la respiration, car ces deux aspects sont inexistants chez le personnage pendant la durée du sort. Le PJ ne reçoit que la moitié des dégâts de froid et de feu, quelle qu'en soit la source. Par contre, il devient vulnérable à toutes les attaques qui affectent les golems de pierre.

Le personnage bénéficie d'un bonus d'altération de +2 en Force, est victime d'un malus de –4 en Dextérité (jusqu'à un minimum de 1) et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. Il hérite

également d'un risque d'échec des sorts profanes de 50 % et d'une pénalité d'armure de -8, comme s'il était vêtu d'un harnois. Il ne peut plus boire (y compris des potions) ou jouer d'instruments à vent.

Ses attaques à mains nues infligent 1d6 points de dégâts normaux et il est considéré comme armé lorsqu'il assène des attaques à mains nues (s'il est de taille P, ces dégâts sont réduits à 1d4). Si ses attaques naturelles infligeaient déjà plus de 1d6 points de dégâts, il conserve la valeur la plus avantageuse.

Son poids est multiplié par trois, ce qui le fait couler dans l'eau telle une pierre. Par contre, il peut tout à fait survivre à la pression accablante et au manque d'air trouvés au fond de l'océan, jusqu'à ce que le sort touche à sa fin.

Composante matérielle : un petit morceau de pierre qui se trouvait jadis sur un golem de pierre, un seigneur élémentaire de la Terre ou un château.

CRACHAT DE VIPÈRES

Invocation (convocation) (voir description)
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Effet : 1d4+3 créatures convoquées
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort convoque 1d4+3 vipères fiélonnes (CM) ou célestes (CB) de taille M, qui jaillissent depuis la position du jeteur de sorts et attaquent ses ennemis. Si le personnage est capable de communiquer avec les vipères, il peut leur demander de ne pas attaquer, de ne s'en prendre qu'à certains adversaires ou encore d'obéir à d'autres ordres.

Un sort d'appel convoquant une créature bonne ou mauvaise est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Composante matérielle : une peau de serpent.

Vipères

Vipère fiélonne de taille M. FP 1 ; Extérieur de taille M ; DV 2d8 ; pv 9 ; Init +3 ; VD 6 m, escalade 6 m, nage 6 m ; CA 16 (contact 13, pris au dépourvu 13) ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d4–1 et venin) ; AS venin, châtiment du Bien ; Part odorat, vision dans le noir (18 m), résistance acide/feu (5) ; RM 4 ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +1 ; For 8, Dex 17, Con 11, Int 3, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons. Attaque en finesse (morsure), Détection +9, Discrétion +12, Équilibre +11, Escalade +11, Perception auditive +9.

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, la vipère fiélonne peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle elle inflige +10 points de dégâts.

Venin. Blessure ; jet de Vigueur (DD 11) ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.

Vipère céleste de taille M. FP 1 ; Extérieur de taille M ; DV 2d8 ; pv 9 ; Init +3 ; VD 6 m, escalade 6 m, nage 6 m ; CA 16 (contact 13, pris au dépourvu 13) ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d4-1 et venin) ; AS venin, châtiment du Mal ; Part odorat, vision dans le noir (18 m), résistance acide/électricité/froid (5) ; RM 4 ; AL CB ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +1 ; For 8, Dex 17, Con 11, Int 3, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons. Attaque en finesse (morsure), Détection +9, Discrétion +12, Équilibre +11, Escalade +11, Perception auditive +9.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, la vipère céleste peut porter contre un adversaire d'alignement mauvais une attaque au cours de laquelle elle inflige +10 points de dégâts.

Venin. Blessure ; jet de Vigueur (DD 11) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.

DENT ACÉRÉE

Transmutation
Niveau : Dru 3, Rôd 3
Cible : 1 arme naturelle tranchante ou perforante de la créature sujette
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Semblable à *affûtage*, si ce n'est pour les différences indiquées ci-dessus.

DISSIMULATION FORESTIÈRE

Transmutation
Niveau : Dru 4, Rôd 3

Semblable à *camouflage*, si ce n'est pour les différences indiquées ci-dessus et le fait que le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +20 aux tests de Déplacement Silencieux et Discrétion.

ÉTOILE BÉNIE

Abjuration
Niveau : Prê 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Effet : étoile protectrice d'énergie
Durée : 1 round/niveau (T)

Le jeteur de sorts crée une particule d'énergie lumineuse qui reste près de son épaule et produit une luminosité équivalente à celle d'une bougie. Parmi les trois fonctions disponibles, le personnage peut en choisir une différente et la déclencher à chacun de ses tours de jeu via une action libre.

Renvoi des sorts. L'*étoile bénie* peut renvoyer 1d4+3 niveaux de sorts comme le ferait le sort *renvoi des sorts*. Les sorts renvoyés le sont jusqu'à la fin de ces effets (l'*étoile bénie* ne récupère pas ces niveaux perdus à chaque fois que le personnage opte pour cette fonction). Si tous les niveaux de sorts sont consommés, cette fonction ne peut plus agir, mais les autres le peuvent.

Abri. L'*étoile bénie* confère un bonus d'abri de +10 à la classe d'armure sans gêner les actions du personnage.

Éclair de feu. Un rayon d'énergie jaillit de l'*étoile bénie* vers une créature distante de 27 mètres ou moins. Il touche sur une attaque de contact à distance réussie et inflige 1d4 points dégâts de feu +1 par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (maximum +10).

ÉTREINTE NATURELLE

Transmutation
Niveau : Dru 3, Rôd 3
Composantes : V, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet au personnage d'adopter la nature et certains pouvoirs d'un animal sauvage. Il conserve sa propre apparence, mais il acquiert les capacités sensorielles naturelles et extraordinaires de la créature de son choix, tout comme ses degrés de maîtrise de compétence (bien que ceux-ci ne s'ajoutent pas à ceux qu'il possède déjà dans les mêmes compétences) jusqu'à la fin du sort. Ainsi, selon l'animal de son choix, le jeteur de sorts peut bénéficier de la vision aveugle, du pouvoir extraordinaire odorat ou de degrés de maîtrise en Détection, Perception auditive ou d'autres compétences. *Étreinte naturelle* ne confère pas les attaques naturelles de l'animal, pas plus que ses modes de déplacement, dons ou

pouvoirs extraordinaires non sensoriels, tels que piétinement ou étreinte.

Focaliseur : fourrure, peau ou plumes de l'animal choisi, ou un objet ou élément provenant de son antre. Il est nécessaire que le personnage se soit procuré le focaliseur directement sur l'animal.

ÉVEIL DE MORT-VIVANTS

Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 7, Prê 6
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : tous les morts-vivants dénués d'intelligence situés dans un cercle de 7,50 m de rayon plus 1,50 m/2 niveaux
Durée : permanent (T)
Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une certaine forme d'intelligence aux morts-vivants dénués de conscience tels que les squelettes et les zombis. Les morts-vivants disposant d'une valeur d'Intelligence ne sont pas sujets à ce sort. Chaque mort-vivant privé de conscience compris dans le rayon du sort se voit doté d'une valeur d'Intelligence de 1d6+4. Aucun sujet ne peut bénéficier d'une Intelligence supérieure à ce qui est commun pour son espèce d'origine. Ainsi, un chien squelette se retrouve donc forcément avec une Intelligence de 2, alors qu'un orque squelette tire bien 1d6+4 mais ne peut garder une valeur supérieure à 8. Les morts-vivants ainsi éveillés ne récupèrent pas les compétences, dons et pouvoirs extraordinaires dont ils ont pu bénéficier de leur vivant, mais ils obtiennent des points de compétence ([4 + mod. d'Int] x DV) et des dons (un pour le premier DV, puis un tous les trois DV) selon la règle habituelle.

Ces morts-vivants retrouvent les bénéfices des maniements d'armes et ports d'armures et de boucliers qu'ils maîtrisaient de leur vivant (il convient de considérer que les morts-vivants étaient des PNJ hommes d'armes à moins que le MD précise autre chose) et pourront enfiler une armure et prendre les armes, tout en obéissant aux ordres du personnage. Un guerrier zombi peut porter n'importe quelle armure et manier toutes les armes courantes et de guerre, tandis qu'un destrier zombi porte sans problème toutes les armures. Les morts-vivants éveillés bénéficient d'un bonus de malfaisance de +2 aux jets de Volonté visant à résister à un contrôle extérieur.

Composante matérielle : une phalange d'humanoïde.

Coût en points d'expérience : 200 PX.

ÉVEIL DU GOLEM

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 8 heures
Portée : contact
Cible : 1 créature artificielle
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort éveille à la conscience humaine une créature artificielle de forme humanoïde. Le sort ne fonctionne pas sur des créatures artificielles qui ne le sont que de manière provisoire (comme des objets placés sous les effets du sort *animation d'objets*). La créature douée de conscience est indépendante, aussi bien de son créateur que du jeteur de sorts, même si elle se révèle au départ amicale envers ces deux personnes.

Composante matérielle : le cerveau d'un humanoïde mort depuis moins de 8 heures.

Coût en points d'expérience : 5000 PX.

EXPLOSION CACOPHONIQUE

Évocation [son]
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts génère un bruit tonitruant, grave et discordant qui émane de l'endroit choisi. Cela inflige 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur du sorts (maximum 15d6) à toutes les créatures contenues dans la zone d'effet. L'*explosion cacophonique* ne peut pénétrer la zone d'effet d'un sort de *silence*.

FILATURE ABSOLUE

Illusion (hallucination)
Niveau : Ens/Mag 8
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Semblable à *message*, si ce n'est pour les différences indiquées ci-dessus et le fait que la créature se trouve également indétectable par l'ouïe et l'odorat. Du sujet émane une zone de silence de 1,50 mètre de rayon alors qu'il ne laisse pas la moindre odeur et reste donc imperceptible par le pouvoir d'odorat.

FLÉAU D'ARAIGNÉES

Invocation (convocation) (voir description)
Niveau : Prê 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : 1d4+1 créatures convoquées
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort convoque 1d4+1 araignées monstrueuses célestes (NB) ou fiélonnes (NM) de taille TG. Elles apparaissent à l'endroit désigné par le lanceur de sorts et agissent immédiatement, pendant le tour de jeu du PJ. Elles attaquent les adversaires du personnage en faisant appel à tous leurs pouvoirs. Si le personnage est capable de communiquer avec les araignées, il peut leur demander de ne pas attaquer, de ne s'en prendre qu'à certains adversaires ou encore d'exécuter d'autres ordres.

Un sort d'appel convoquant une créature bonne ou mauvaise est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Araignées

Araignée chasseresse monstrueuse céleste de taille TG. FP 6 ; Extérieur de taille TG ; DV 10d8+10 ; pv 55 ; Init +3 ; VD 12 m, escalade 9 m ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 13) ; Att morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 et venin) ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AS venin, toile, châtiment du Mal ; Part vermine, vision dans le noir (18 m), résistance acide/électricité/froid (15), RD (5/+2) ; RM 20 ; AL NB ; JS Réf +6, Vig +8, Vol +3 ; For 19, Dex 17, Con 12, Int 3, Sag 10, Cha 2.

Compétences et dons. Détection +15, Discrétion +2, Escalade +16, Saut +10.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, l'araignée peut porter contre un adversaire d'alignement mauvais une attaque au cours de laquelle elle inflige +10 points de dégâts.

Venin. Blessure ; jet de Vigueur (DD 22) ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Force.

Compétences. Les araignées chasseresses monstrueuses bénéficient d'un

bonus racial de +4 aux tests de Discrétion, de +6 aux tests de Saut et de +8 aux tests de Détection.

Araignée chasseresse monstrueuse fiélonne de taille TG. FP 6 ; Extérieur de taille TG ; DV 10d8+10 ; pv 55 ; Init +3 ; VD 12 m, escalade 9 m ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 13) ; Att morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 et venin) ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AS venin, toile, châtiment du Bien ; Part vermine, vision dans le noir (18 m), résistance acide/feu (15) , RD (5/+2) ; RM 20 ; AL NM ; JS Réf +6, Vig +8, Vol +3 ; For 19, Dex 17, Con 12, Int 3, Sag 10, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +15, Discrétion +2, Escalade +16, Saut +10.

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, l'araignée peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle elle inflige +10 points de dégâts.

Venin. Blessure ; jet de Vigueur (DD 22) ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Force.

Compétences. Les araignées chasseresses monstrueuses bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion, de +6 aux tests de Saut et de +8 aux tests de Détection.

FOSSE ILLUSOIRE

Illusion (chimère)
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : image de 3 m par 3 m par 6 m
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie : non

Ce sort crée l'illusion d'une fosse carrée de 3 mètres de côté et de 6 mètres de profondeur. Il peut être lancé sur une surface plane (comme un plancher) ou dans un espace ouvert (comme une véritable fosse dont on chercherait à cacher le contenu). Ceux qui voient la fosse la croient tout à fait réelle. Si le sort est lancé sur un sol ferme, les objets jetés dans la fosse ne tombent pas, mais restent figés en haut comme s'ils étaient en lévitation ou comme si la fosse était recouverte d'un *mur de force*. S'il est lancé dans un espace ouvert, tout objet jeté semble chuter dans la fosse jusqu'à ce qu'il atteigne le fond de la zone d'effet du sort et disparaisse ou vienne reposer sur un objet solide contenu dans la zone d'effet et semble alors flotter au milieu de la fosse. Les pouvoirs de détection qui ne font pas intervenir la vue fonctionnent normalement dans la fosse et révèlent immédiatement sa nature illusoire (ainsi, une créature dotée de la vision aveugle ou un personnage qui tâte le sol avec une perche ne sont pas dupes) ou le fait qu'une couverture invisible est à l'œuvre. Le simple fait de toucher l'illusion ne la fait pas disparaître. Le fond de la *fosse illusoire* peut être totalement dépouillé ou contenir des pointes métalliques, un squelette humanoïde, de la crasse ou toute combinaison de ces aspects, choisie par le jeteur de sorts au moment de l'incantation.

FOUETS ENFLAMMÉS

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Effet : fouets en feu
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les membres antérieurs du lanceur de sorts se transforment en fouets de flammes. Les attaques que le personnage effectue avec ces fouets remplacent toutes les attaques naturelles qu'il pouvait exécuter avec ses membres et infligent chacune 5d6 points de dégâts de feu +1 point par niveau de lanceur de sorts (maximum +20).

Tant que le sort est actif, le personnage ne peut lancer de sorts à composantes matérielles, ni tenir d'objets avec ses membres antérieurs. Les objets portés sur ces membres cessent par ailleurs de fonctionner pendant la durée du sort.

FUSION BRACHIALE

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 3, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée (dotée d'au moins 4 bras ou tentacules)
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les multiples bras ou tentacules d'une créature fusionnent pour ne former que deux membres plus puissants. Seuls les bras et membres préhensiles de la créature sont affectés par le sort (ainsi, les basilics et autres mille-pattes monstrueux, qui ne se servent pas de leurs membres pour attaquer ou manipuler des objets, ne sont pas sujets au sort).

Pour chaque groupe de membres convertis dans cette paire, la créature bénéficie d'un bonus de +4 en Force lorsqu'elle se sert de ses membres fusionnés (ce qui écarte les actions ne faisant intervenir que la morsure, les jambes et autres parties du corps non affectées). Ainsi, un girallon affecté par ce sort se retrouverait avec deux bras et une valeur de Force de 30 pour ce qui les concerne. Un béhir, qui possède trois paires de pattes avant qui font office de bras, se trouverait pour sa part avec deux membres avant et un bonus de Force de +8 lorsqu'il s'en servirait (ses six pattes arrière resteraient, elles, inchangées).

La perte de membres encourt une réduction du nombre d'attaques à la disposition du sujet.

GARDE SQUELETTIQUE

Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cibles : 1 ou plusieurs phalanges
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts crée plusieurs squelettes dévoués à partir de phalanges. Tous les squelettes sont de taille M et possèdent les caractéristiques que le *Manuel des Monstres* leur attribue, à la différence que leur nombre de dés de vie, uniquement en ce qui concerne le renvoi des morts-vivants, est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage. Ce dernier peut créer un squelette par niveau de lanceur de sorts. Ces squelettes rentrent en compte dans le nombre de dés vie de morts-vivants que le lanceur de sorts peut avoir sous son contrôle (2 DV par niveau de lanceur de sorts, comme avec le sort *animation des morts*).

À l'inverse du sort *animation des morts*, les squelettes créés par ce sort cherchent à rester à 18 mètres ou moins du personnage. Tout squelette qui se trouve à plus de cette distance s'arrête net jusqu'à ce que le personnage revienne dans un rayon de 18 mètres de lui.

Composantes matérielles : une phalange provenant d'une créature de taille M et un onyx d'une valeur de 50 po par squelette créé. Le squelette correspond à la créature qui a fourni la phalange.

GEYSER TERREUX

Transmutation [feu]
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon +3 m/niveau
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts indique un point au sol et la terre en jaillit, provoquant une véritable averse de roche, de terre et de flammes. Les créatures et objets situés dans la zone d'effet subissent 7d6 points de dégâts (4d6 d'impact et 3d6 de feu). Tous ceux qui manquent leur jet de sauvegarde se retrouvent à terre.

GRAND FOUISSEUR

Transmutation
Niveau : Dru 1, Ens/Mag 2, Rôd 2, Prê 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort augmente de 6 mètres la vitesse de déplacement en creusement de la créature touchée. Les autres modes de déplacement ne sont pas altérés et le sort ne confère pas la possibilité de se déplacer en creusant ou le pouvoir de creuser la pierre à un sujet qui n'en est pas capable.

GRANDE RÉSISTANCE

Abjuration
Niveau : Bard 5, Dru 5, Ens/Mag 5, Prê 5
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet est chargé d'une puissante énergie magique qui le protège des agressions extérieures en lui conférant un bonus de +6 aux jets de sauvegarde.

Composante matérielle profane : une cape miniature en tissu luxueux.

GRÊLONS

Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : 1 sphère glacée/5 niveaux
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts crée une sphère glacée qui frappe ses ennemis. Il lui faut réussir une attaque de contact à distance pour toucher son adversaire. Le *grêlon* inflige 5d6 points de dégâts de froid (Réflexes, demi-dégâts). Si le personnage crée des sphères supplémentaires (à partir du niveau 10, jusqu'à un maximum de quatre sphères au niveau 20), toutes doivent cibler des ennemis qui ne sont pas séparés de plus de 9 mètres les uns des autres.

Composante matérielle : une poignée de sphères de cristal.

GUEULE DU CHAOS

Abjuration [Chaos, force]
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : émanation de 4,50 m de rayon
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui (voir description)

Le lanceur de sorts crée une zone béante d'énergie cramoisie qui évoque une immense gueule en furie. Ce champ d'énergie soumet les différents effets suivants à tout ce qui le touche ou le pénètre.

Tout d'abord, en dehors du lanceur de sorts, toutes les créatures subissent 1 point de dégâts par niveau de lanceur de sorts. La résistance à la magie est valable contre ces dégâts (mais pas contre les autres effets du sort). Ceux qui sont sous les effets du sort doivent effectuer un jet de Volonté à chaque round. Une réussite indique que la créature ne subit que la moitié des dégâts pour ce round.

Ensuite, cette énergie chaotique rend toute concentration délicate. Tout activité qui exige de se concentrer (comme l'incantation d'un sort ou l'utilisation d'un pouvoir magique) ne peut se faire que sous réserve d'un test de Concentration (DD 25 + niveau du sort) réussi.

Les créatures du Chaos ne sont pas sujettes aux effets de ce sort.

Composante matérielle : une mâchoire garnie de dents.

HAUTES AILES

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort augmente la vitesse de déplacement en vol du sujet de 9 mètres. Il n'a aucun effet sur les autres modes de déplacement et ne confère pas la possibilité de voler à une créature qui n'en est pas capable.

INCARNATION DE CRÉATURE ARTIFICIELLE

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 8 heures
Portée : contact
Cible : 1 créature artificielle
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort transforme une créature artificielle d'aspect humanoïde en créature vivante. Le sort ne fonctionne pas sur des créatures artificielles qui ne le sont que de manière provisoire (comme des objets placés sous les effets du sort *animation d'objets*). L'archétype créature artificielle incarnée est appliqué à la créature (cf. Chapitre 10). La créature incarnée est indépendante, aussi bien de son créateur que du lanceur de sorts, même si elle se révèle au départ amicale envers ces deux personnes.

Composante matérielle : le cœur d'un humanoïde mort depuis moins de 8 heures.

Coût en points d'expérience : 5000 PX.

LANCE SONIQUE

Évocation [son]
Niveau : Ens/Mag 3, Prê 3
Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature ou 1 objet
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Lance sonique fait jaillir un projectile d'énergie intense depuis le lanceur de sorts vers une cible à portée qu'il atteint infailliblement. Le trait sonore inflige 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 10d6. La *lance sonique* touche sa cible à tous les coups, à moins que celle-ci ne bénéficie d'un abri total ou d'un camouflage total. Elle ne peut par contre pénétrer dans la zone d'effet d'un sort de *silence*.

MASQUE DU MORT-VIVANT

Nécromancie [Mal]
Niveau : Prê 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Une puissante magie transforme le sujet et lui octroie certaines des caractéristiques des morts-vivants. La chair de la créature semble nécrosée et en décomposition, comme celle d'un zombi. Les morts-vivants dénués de conscience ignorent simplement le sujet, à moins que ce dernier ne les attaque. Tous les sorts qui affectent les morts-vivants agissent également sur le sujet. De plus, celui-ci peut être renvoyé, détruit, intimidé ou contrôlé comme un mort-vivant doté du même nombre de dés de vie que lui, sans aucun jet de sauvegarde. Les effets d'énergie négative (tels que les sorts de *blessure*) soignent le sujet, alors que les effets chargés d'énergie positive (comme les sorts de *soins*) le blessent.

Un mort-vivant est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, les affaiblissements temporaires de caractéristique, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Le sujet n'a plus de valeur de Constitution tant que le sort agit et perd donc les points de vie supplémentaires que pouvait lui octroyer sa Constitution. Un lanceur de sorts mort-vivant se reporte à son modificateur de Charisme lorsqu'il doit effectuer des tests de Concentration. Les autres valeurs de caractéristique du sujet restent inchangées, tout comme ses compétences et dons.

Composante matérielle : une pincée de poussière de vampire.

MÉLOPÉE DISCORDANTE

Abjuration [son]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : émanation de 30 m de rayon
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le personnage produit un chant dissonant qui perturbe les créatures environnantes. Toute créature concernée tentant de lancer un sort ou de se livrer à une activité qui exige de la concentration doit, pour ce faire, réussir un test de Concentration (DD 18 + modificateur d'Int pour les magiciens et de Cha pour ensorceleurs).

Les actions qui requièrent normalement un test de Concentration, comme une incantation sur la défensive, voient leur DD augmenter du DD du jet de sauvegarde de ce sort moins 10. Ainsi, ce sort lancé par un magicien dont l'Intelligence est de 14 aura un DD de 14 ; un prêtre tentant de lancer *arme spirituelle* dans la zone d'effet du sort devra donc réussir un test de Concentration dont le DD est égal à 21 (15 + 2 pour le niveau du sort *arme spirituelle* + 14 du DD du jet de sauvegarde de la *mélopée discordante* – 10 = 21).

Les créatures comprises dans la zone d'effet bénéficient d'un bonus aux jets de sauvegarde contre les attaques de langage égal au DD du jet de sauvegarde du sort moins 10.

Bien que ce sort ne donne pas droit à un jet de sauvegarde, le DD du jet de sauvegarde du sort se calcule normalement (10 + niveau du sort + modificateur d'Int ou de Cha) afin de déterminer le modificateur à appliquer aux tests de Concentration des créatures situées dans la zone d'effet.

MÉTABOLISME VÉGÉTAL

Transmutation
Niveau : Dru 6
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le sujet est chargé d'un puissante magie qui le transforme et lui confère certaines caractéristiques du type plante. Sa peau est recouverte de mousse et de lierre, ce qui lui donne un aspect proche de celui d'un tertre errant. Le bénéficiaire se retrouve également sujet à tous les sorts et effets qui affectent les créatures d'origine végétale (plantes).

Les plantes sont immunisées contre les coups critiques, les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose.

Les valeurs de caractéristique, compétences et dons du sujet restent inchangés (bien que sa nouvelle enveloppe physique puisse rendre impossible l'utilisation de certains dons ou compétences).

MÉTAMORPHOSE DU TÊTARD

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 2, Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort transforme les queues et les membres à nageoires en jambes et pieds humanoïdes. Les créatures de taille M ainsi métamorphosées acquièrent une vitesse de déplacement terrestre de 9 mètres, qui passe à 6 mètres pour les créatures de taille P ou inférieure, et à 12 mètres pour celles de taille G ou supérieure. Il s'agit d'un sort courant chez les hommes-poissons, les nagas et les tritons.

MORT FIÉLONNE

Invocation (appel) [Mal]
Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Cible : 1 mort-vivant tangible
Durée : permanente (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts convoque l'esprit d'un fiélon provenant des profondeurs des Abysses ou des Enfers et le lie au corps d'un mort-vivant tangible. Le mort-vivant et le fiélon ont tous les deux droit

à un jet de Volonté pour contrer les effets de la *mort fiélonne*. Certains fiélons pourront volontairement manquer leur jet de sauvegarde si le jeteur de sorts promet de mettre un terme au sort une fois qu'une tâche définie sera remplie ou après un certaine période. De la même manière, des morts-vivants pourront échouer volontairement lors du jet de sauvegarde pour bénéficier de la puissance du fiélon, ne serait-ce que provisoirement.

Le fait de lier ainsi le fiélon accole l'archétype créature fiélonne du *Manuel des Monstres* au mort-vivant. La créature qui ressort de cette union n'est pas dépendante du lanceur de sorts et peut agir de son propre chef, son attitude à son égard est au départ indifférente.

Composante matérielle profane : un peu de souffre.

MUR DE MEMBRES

Évocation
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : mur de membres tournoyants long de 6 m/niveau ou anneau de membres tournoyants d'un diamètre de 1,50 m/2 niveaux ; dans les deux cas, 6 m de hauteur
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts ou Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Un rideau immobile de membres tournoyants prend forme. Les membres ont le même aspect que les pattes avant ou les bras du lanceur de sorts. Toute créature qui passe à travers le mur subit 1d6 points de dégâts contondants par niveau de lanceur de sorts (maximum 15d6), à moins de réussir un jet de Réflexes pour n'en recevoir que la moitié.

Si l'évocation est effectuée de manière à faire apparaître le mur à un endroit occupé par des créatures, chacune subit les dégâts correspondant à la traversée du mur. Chacune de ces créatures peut esquiver le mur via un jet de Réflexes (et se retrouver du côté qu'elle choisit), ce qui lui permet d'éviter l'ensemble de ces dégâts.

Le *mur de membres* confère un abri partiel conséquent (+4 à la CA, +2 aux jets de Réflexes) contre les attaques provenant de l'autre côté.

NUAGE D'ENCRE

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 2, Prê 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Zone d'effet : nuage qui s'étend sous l'eau dans un rayon de 9 m, centré sur le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le *nuage d'encre* créé par ce sort est refoulé depuis l'emplacement du jeteur de sorts. Il obstrue toutes les formes de vue au-delà de 1,50 mètre, y compris la vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage partiel conséquent (les attaques ont 20 % de chances de rater), les autres d'un camouflage total (50 % de chances de rater et l'attaquant ne peut localiser sa cible par la vue).

Un courant modéré (15–30 km/h) suffit à disperser le nuage en 4 rounds. Un courant au moins important (30 km/h et plus) en fait de même en 1 round.

Ce sort ne peut agir que sous l'eau.

Composante matérielle : une petite fiole contenant l'encre d'un calamar ou d'une pieuvre.

ODORAT

Transmutation
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet se trouve doté d'une perception olfactive acérée, équivalente au pouvoir d'odorat de certains monstres. La créature peut alors détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat. Les créatures qui sont pourvues du pouvoir odorat peuvent identifier les odeurs qui leur sont familières de la même manière que les humains sont capables de reconnaître ce qu'ils ont déjà vu (cf. *Odorat*, dans l'introduction du *Manuel des Monstres*, pour plus de détails).

Composantes matérielles profanes : une pincée de moutarde et de poivre et une goutte de sueur.

OMBRE RAMPANTE

Invocation (création)
Niveau : Prê 5
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Une enveloppe de tentacules noirs et agités prend vie autour du corps du lanceur de sorts. Les tentacules n'entravent aucunement ses gestes ou ses incantations mais ils lui offrent un camouflage partiel conséquent (20 % de chances de rater) et dissimulent complètement les détails de son apparence. Le jeteur de sorts dispose également d'un bonus d'aptitude de +4 aux tests de lutte, d'Escalade et d'Évasion.

L'*ombre rampante* protège automatiquement le bénéficiaire, tel un sort de *feuille morte*, s'il vient à chuter de plus de 90 centimètres et lui permet de recourir à la *marche sur l'onde* à volonté.

PASSERELLE SONIQUE

Invocation (création) [son]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : une passerelle de son de 1,50 m de largeur, 2,5 cm d'épaisseur et jusqu'à 3 m/niveau de long
Durée : concentration plus 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts crée une *passerelle sonique* en forme du ruban, dépourvue de poids, inaltérable et invisible. La passerelle doit être ancrée à un objet solide à chaque extrémité, mais peut être orientée selon n'importe quel angle. À l'instar d'un *mur de force*, elle ne doit présenter aucune discontinuité au moment de sa création. On y recourt en général pour traverser un gouffre ou une zone truffée de dangers. Les créatures peuvent se déplacer sur la *passerelle sonique* sans le moindre malus, étant donné qu'elle n'est pas plus glissante que le sol d'un souterrain classique. Elle ne représente une barrière que vis-à-vis des objets solides et n'a aucun effet sur les sorts, la ligne de mire, les attaques de regard, les créatures éthérées et les objets ou créatures intangibles.

La *passerelle sonique* peut supporter jusqu'à 100 kg par niveau de lanceur de sorts. Les créatures qui provoque le dépassement de cette limite passent au travers, comme si elle n'existait pas.

Une *passerelle sonique* est provisoirement annulée dans la zone d'effet d'un sort de

silence, ce qui fait chuter tout ce qui s'y trouve. Si les effets de *silence* arrivent à leur terme ou sont dissipés avant que la passerelle n'expire, celle-ci reprend son droit.

RALLONGE TENTACULAIRE

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4
Composantes : V, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Créé à l'origine par des méduses, ce sort accroît la taille des tentacules du personnage, ce qui augmente leur allonge au combat de 1,50 mètre. Les tentacules attaquent normalement. Ce sort peut également augmenter la taille des serpents d'une méduse de manière à ce qu'ils puissent exécuter des attaques normales avec une allonge de 3 mètres ou engager une lutte dans la foulée d'une attaque réussie comme si la méduse disposait du pouvoir d'étreinte. Si les serpents réussissent à assurer leur prise, ils peuvent opérer une constriction au cours de l'un des rounds suivants, sous réserve d'un test de lutte réussi, ce qui inflige 1d3 points de dégâts auxquels s'ajoute le modificateur de Force de la méduse.

REFUS

Niveau : Prê 6
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Semblable à *champ de force*, si ce n'est pour les différences indiquées ci-dessus.

RÉSISTANCE ACCRUE

Abjuration
Niveau : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet est chargé d'une puissante énergie magique qui le protège des agressions extérieures en lui conférant un bonus de +3 aux jets de sauvegarde.

Composante matérielle profane : une cape miniature en tissu luxueux.

RESPIRATION AÉRIENNE

Transmutation
Niveau : Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 3
Composantes : G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cibles : créatures vivantes touchées
Durée : 2 heures/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les créatures sur qui agit la transmutation peuvent respirer de l'air. Répartissez équitablement la durée sur toutes les créatures touchées.

Le sort ne prive pas les créatures de leur capacité à respirer sous l'eau.

Respiration aérienne dissipe et contre *respiration aquatique*.

Composante matérielle profane : un court roseau ou un brin de paille.

RUSE DU RENARD

Transmutation
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature sur qui agit la transmutation devient plus futée. Le sort confère un bonus d'altération de 1d4+1 points en Intelligence et les compétences liées à cette caractéristique s'en trouvent avantagées. Les magiciens qui bénéficient de la *ruse du renard* ne gagnent aucun sort supplémentaire, mais les DD du jet de sauvegarde de leurs sorts s'en trouvent augmentés.

Composantes matérielles profanes : quelques poils ou une pincée d'excréments de renard.

SCIENCE DE L'AGRANDISSEMENT

Niveau : Ens/Mag 5
Portée : contact
Durée : 10 minutes/niveau

Semblable à *agrandissement*, si ce n'est pour les différences indiquées ci-dessus.

SCIENCE DE LA VISION AVEUGLE

Niveau : Dru 4, Ens/Mag 4, Prê 5

Semblable à *vision aveugle*, si ce n'est pour les différences indiquées ci-dessus et le fait que la portée de la vision aveugle conférée par le sort est de 18 mètres.

SCIENCE DU RAPETISSEMENT

Niveau : Ens/Mag 5
Portée : contact
Durée : 10 minutes/niveau

Semblable à *rapetissement*, si ce n'est pour les différences indiquées ci-dessus.

SERVITEUR MINEUR

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5, Prê 7
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 1 jour
Portée : contact
Effet : 1 objet, jusqu'à 0,03 m³/niveau
Durée : permanente (T)
Jet de sauvegarde : aucun (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Le lanceur de sorts confère à un objet inanimé la capacité de se mouvoir et un semblant de vie. L'objet ainsi animé se montre amical à l'égard du personnage. Il n'existe aucune forme de télépathie ou de lien entre le jeteur de sorts et l'objet, mais il est tout à fait disposé à rendre au personnage des services spécifiques si ce dernier lui communique ses attentes. Il peut être fait de n'importe quel matériau non magique, comme le bois, le métal, la pierre, le tissu, le cuir, la terre cuite ou le verre. Il est également possible d'animer de la matière brute, telle que de l'eau, un rocher provenant d'un mur ou du sol, tant que le volume de matière ne dépasse pas 0,03 m³ (l'équivalent d'un cube de 30 centimètres de côté) par niveau de lanceur de sort. Pour chaque tranche de 0,03 m³ de volume, l'objet animé dispose de 1 dé de vie.

L'objet acquiert également une valeur d'Intelligence (3d6) et de Charisme (1d3) par l'intermédiaire du sort. Les autres caractéristiques des objets animés sont détaillées dans le *Manuel des Monstres*.

Composante matérielle : un morceau ou une poignée de la même matière que l'objet concerné.

Coût en points d'expérience : 250 PX par tranche de 0,03 m³ de matière affectée.

SONGE CONTRÔLÉ

Illusion (fantasme) [mental] (voir description)
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : illimitée
Cible : le jeteur de sorts et un destinataire

Durée : 1 jour/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) et Volonté, annule
Résistance à la magie : oui (inoffensif) et oui

Semblable au sort *songe*, si ce n'est pour les différences signalées ci-dessus. Par ailleurs, le jeteur de sorts peut influer sur les rêves de la personne endormie de manière à produire des effets précis. Le destinataire a droit à un jet de Volonté pour contrer les effets supplémentaires de ce sort ; s'il le réussit, le sort de *songe contrôlé* ne peut qu'envoyer un message à la manière du sort *songe*. Si le jet de sauvegarde échoue, le lanceur de sorts choisit les effets supplémentaires que comporte le message parmi ce qui suit.

Charme. L'image du jeteur de sorts apparaît dans le rêve comme particulièrement douce et serviable. Tant que le sort est actif, le destinataire est soumis aux effets d'un sort de charme-monstre. Il s'agit d'une attaque de charme.

Rage. L'image du jeteur de sorts provoque et harcèle le destinataire dans le rêve. Tant que le sort est actif, chaque fois que le destinataire voit le personnage ou sait qu'il est présent, il s'attaque en priorité à lui en situation de combat. Il bénéficie également d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque, tests de caractéristique, tests de compétence et jets de dégâts avec une arme tant qu'il est soumis à ces effets. Il s'agit d'une attaque de coercition.

Terreur. L'image du jeteur de sorts est entourée dans le rêve d'une aura de puissance et d'évocations inquiétantes. Tant que le sort est actif, chaque fois que le destinataire voit le personnage ou sait qu'il est présent, il se retrouve secoué. Il s'agit d'une attaque de terreur et de coercition.

Trouble. L'image du jeteur de sorts se comporte de manière étrange et irrationnelle dans le rêve. Tant que le sort est actif, le destinataire présente un comportement insolite, récupérant deux distinctions déterminées aléatoirement dans la Table 5–5 : cents signes distinctifs du *Guide du Maître* (rejouez les distinctions physiques, comme chauve). Si le destinataire voit le personnage ou sait qu'il est présent, il se retrouve déconcerté.

SOUFFLE DE LAOGZED

Niveau : Ens/Mag 3, Prê 3
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cône
Durée : instantanée

Semblable à *nuage nauséabond*, si ce n'est pour les différences indiquées ci-dessus et le fait que le nuage persiste pendant 10 rounds.

TAPIS FLOTTANT

Évocation
Niveau : Dru 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature ou objet consentant, flottant ou nageant (poids total jusqu'à 100 kg/niveau)
Durée : 10 minutes/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts contrôle l'eau soutenant ou entourant un objet ou une créature en train de nager ou de flotter, de manière à ce que les flots s'élèvent et maintiennent le sujet au-dessus de la surface de l'eau. Un objet ainsi surélevé peut contenir des créatures ou d'autres objets (exemple : un bateau). Il est nécessaire que la créature veuille être hissée de la sorte, et un objet doit être en possession d'une créature consentante ou de personne. Le sort fait s'élever une vague d'eau stable sous le sujet et le maintient à 6 mètres au-dessus de la surface du reste du plan d'eau. Si des contraintes empêchent le sujet d'atteindre cette hauteur (comme la voûte d'une caverne), la vague se contente de le porter jusqu'à atteindre la limite. Le sujet repose par ailleurs sans risque au sommet de la vague (qui l'empêche de se noyer dans le cas d'une créature ne pouvant respirer que dans l'air) et peut se déplacer en nageant par sa propre force ou en étant déplacé par d'autres (avec une corde par exemple). Si le sujet est soustrait à la vague, celle-ci retombe sans fracas et le sort prend fin.

VISION AVEUGLE

Transmutation
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère au sujet le pouvoir de vision aveugle avec une portée de 9 mètres (cf. *Vision aveugle*, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*, pour plus de détails).

VISION NOCTURNE

Transmutation
Niveau : Asn 1, Ens/Mag 1, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature sujette se retrouve dotée de la vision nocturne.

Composante matérielle : une petite bougie.

VROMBISSEMENT PROFOND

Évocation [son]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Après avoir lancé ce sort, le prochain sort exigeant une concentration que le personnage lance pendant la durée de celui-ci est maintenu pour lui jusqu'à la fin du *vrombissement profond*. Ces effets lui permettent donc de lancer d'autres sorts, y compris un pour lequel le personnage doit normalement se concentrer. Si le sort ainsi prolongé a une durée inférieure à celle qui reste du *vrombissement profond*, il expire normalement et les avantages de ce *vrombissement profond* avec. Le son créé par le sort est aussi bruyant qu'une personne en armure qui avance lentement pour ne pas faire de bruit (un test de Perception auditive réussi avec un DD de 5 suffit normalement à le détecter). Le jeteur de sorts peut mettre fin au vrombissement sonore via une action libre.

Ainsi, un personnage peut lancer ce sort, puis *détection de pensées*, et le premier sort simule la concentration sur *détection de pensées* pendant que le personnage lance *détection du mensonge* et prolonge ce dernier par sa propre concentration. Le personnage reste maître des deux sorts et peut donc modifier l'orientation des effets de la *détection de pensées* et choisir une nouvelle cible pour la *détection du mensonge* et ce, dans le même round.

Nos aventuriers font la connaissance d'un gardien

Saevohrt, homme-lézard mâle

Anastriana Galanodel, une ensorceleuse de l'ombre

Dench le Taureau, un orque mâle

CLASSES DE PRESTIGE

CHAPITRE SEPT

Le *Guide du Maître* présente les classes de prestige d'archer-mage, d'assassin, de chevalier noir, de maître des ombres, de maître du savoir et de protecteur nain. Toutes sont ouvertes aux monstres qui satisfont aux conditions requises. Les dix nouvelles classes de prestige monstrueuses développées dans ce chapitre offrent aux personnages monstrueux de nouvelles opportunités visant à affûter leurs pouvoirs et aptitudes.

CONCEPTION DES CLASSES DE PRESTIGE MONSTRUEUSES

Les classes de prestige permettent au MD de créer des rôles exclusifs au sein de campagnes spécifiques. Ces rôles bien spéciaux confèrent des pouvoirs et aptitudes normalement inaccessibles aux monstres et leur offrent une toute nouvelle dimension.

RAISON D'ÊTRE

Parmi les quatre raisons expliquant l'existence même des classes de prestige, trois s'appliquent aux classes de prestige monstrueuses.

1. Organisation sociale. La description de chaque créature du *Manuel des Monstres* affiche une ligne « organisation sociale ». Rien ne vous empêche d'étoffer ce genre d'organisation en créant des classes de prestige monstrueuses qui jouent un rôle bien précis au sein de la société en question.

2. Race ou culture. À l'instar des organisations, races et cultures peuvent parfaitement bénéficier de règles spéciales visant à mettre en valeur leurs pouvoirs. Si chaque race du *Manuel des Joueurs* présente des particularités qui les distinguent les unes des autres, deux des classes de prestige du *Guide du Maître* (l'archer-mage et le protecteur nain) démontrent par le biais des règles que chaque race est susceptible de proposer des archétypes, comme cela est illustré par de nombreux mondes fantastiques. Cette alternative vous permet donc de créer un nombre quasi infini de classes de prestige de ce type (le forestier elfe ou l'escroc gnome, par exemple).

Une culture peut également bénéficier de classes de prestige. Le jeu ne précise pas ce qui différencie précisément les orques des Royaumes du Sud de ceux de la forêt Sanguinaire dans votre campagne. Ceci dit, vous pouvez décréter que les orques du sud utilisent la lance au combat, ce qui n'est pas le cas des audacieux guerriers du bois Sanguinaire. Cependant, des classes de prestige de lancier du sud et de rôdeur du bois Sanguinaire pourraient découler des volumes entiers consacrés au sujet. Vous offrez ainsi une spécificité à toutes les cultures et zones urbaines de votre campagne.

3. Tournez des inconvénients à son avantage. Une classe de prestige permet parfois de profiter de règles habituellement défavorables, comme l'utilisation du fouet, pour en tirer le meilleur parti. Imaginez une classe de prestige conférant des pouvoirs permettant au personnage d'enchevêtrer ses adversaires, bénéficiant ainsi d'un bonus aux manœuvres de croc-en-jambe et de désarmement, mais lui octroyant également des bonus spéciaux aux dégâts à l'aide de cette arme. Soudainement, le fouet devient un choix intéressant. Les personnages affublés d'un

Dommage que nos aventuriers ne soient pas elfes. ...bibette les déteste et refuse d'avaler de telles créatures

multiclassage singulier, dont la valeur de caractéristique la plus élevée est le Charisme ou qui sont issus de races mineures, comme les kobolds ou les gobelins, auront accès à ce genre de classe de prestige. Potentiellement, vous pouvez créer des classes de prestige offrant des pouvoirs intéressants aux personnages qui ont utilisé de nombreux points de compétence en Intimidation, Langage secret, ou dans une forme d'Artisanat ou de Connaissances précise.

4. Personnages évolués. Si le MD peut faire évoluer ses monstres comme bon lui semble, une classe de prestige monstrueuse permet aux joueurs de faire évoluer leur personnage comme un monstre plutôt que comme un membre d'une classe de personnage, grâce au système de points d'expérience. Si vous utilisez les règles du Chapitre 3, une classe de prestige permet à un personnage de continuer d'évoluer au-delà du niveau maximum normal.

RÈGLES DE CRÉATION

Aller à l'essentiel. Vous disposez d'un avantage certain sur tout auteur de jeu : vous connaissez tous les détails de votre campagne. Lorsque vous créez une classe de prestige monstrueuse, exploitez les moindres détails de cette campagne. La première règle consiste à oublier le décor général pour s'attacher à l'essentiel. Vous n'êtes pas sur le point de créer une classe de prestige destinée à tous les personnages de la campagne. En effet, elle s'adresse juste aux vôtres. Quand vous en créez une à l'attention de créatures, intéressez-vous de près aux forces du genre de monstre. Forcez les traits de ses attaques spéciales, particularités, armes et autres facteurs.

Créer des conditions. Toutes les conditions associées à une classe de prestige tournent autour de l'idée que le monstre connaît déjà les aspects auxquels s'attache cette classe. Par exemple, la classe de prestige de méduse exige un regard pétrifiant, ainsi que des degrés de maîtrise en Bluff, Déguisement, Déplacement silencieux et Détection.

On utilise deux types de conditions pour déterminer les candidats éligibles à une classe de prestige. Parlons d'abord des conditions propres au jeu. Le monstre doit atteindre certaines limites, généralement exprimées sous forme de valeurs numériques. Ensuite, nous avons les conditions relevant des personnages. Il s'agit des aspects d'un individu – sa race, son âge, sa religion, etc. –, mais également de ses exploits. Par exemple, pour emprunter la voie du savant illithid, qui acquiert compétences et connaissances en dévorant des cerveaux, le personnage doit ingurgiter le cerveau d'une créature de FP 9. Parfois, ces conditions ne sont que des éléments de jeu associés à l'organisation ou à la culture de la classe de prestige en question (un serment d'allégeance envers un monarque, des droits d'entrée, un rite religieux précis, etc.). Ne vous laissez pas intimider par les conditions qui ne relèvent pas du jeu, car elles étoffent réellement une classe de prestige.

Nous vous invitons à ne pas utiliser les éléments suivants en guise de conditions d'entrée dans une classe de prestige : une valeur de caractéristique minimale, un certain nombre de points de vie ou quelque aspect d'un monstre qui est déterminé par un jet de dés. Les conditions se fondent généralement sur les compétences et les dons.

En outre, n'oubliez pas que les classes de prestige ne se calquent pas sur les classes existantes. En bref, aucune classe de prestige ne doit s'adresser spécifiquement aux membres d'une classe habituelle. La classe et le niveau ne constituent pas de bonnes conditions. Ceci étant, dès lors que vous fixez des dons ou degrés de maîtrise en qualité de conditions, il n'est pas difficile de calculer le niveau auquel cela correspond. Par exemple, les conditions de la classe de prestige d'assassin (cf. le *Guide du Maître*) peuvent être satisfaites dès le niveau 5 de roublard, mais même un magicien est susceptible d'emprunter cette voie (au niveau 13). Quoiqu'il arrive, un personnage doit être de niveau 5 pour entamer une classe de prestige.

Conditions du système de jeu

- Bonus de base à l'attaque.
- Bonus de base aux jets de sauvegarde.
- Degrés de maîtrise de compétences.
- Dons (ce qui inclut le maniement ou la spécialisation martiale d'une arme).
- Facultés de lanceur de sorts (généralement limitées à quelques sorts).
- Pouvoirs spéciaux (comme esquive totale, rage de berserker ou renvoi des morts-vivants)

Conditions du personnage

- Race.
- Alignement.
- Âge.
- Religion.
- Hauts faits.

Conditions déconseillées

- Niveau.
- Classe de personnage.
- Valeur de caractéristique.
- Jet d'attaque modifié.
- Points de vie.
- Classe d'armure.
- Bonus de compétence total.
- Équipement.

Créer des pouvoirs. Chaque niveau d'une classe de prestige monstrueuse doit inclure des avantages de taille. Souvenez-vous que les monstres doivent se bonifier autant que s'ils avaient pris une classe de personnage ou s'étaient soumis au système d'évolution. Les lanceurs de sorts en particulier peuvent difficilement se passer des sorts acquis avec chaque niveau de classe. Du coup, les classes de prestige qui leur sont destinées doivent être des plus attractives. Le premier pouvoir acquis doit correspondre à un niveau minimal. Par exemple, si un rôdeur est susceptible d'entamer cette clase de prestige au niveau 5, les avantages du niveau 1 de celle-ci doivent coller avec les avantages dont bénéficie un rôdeur de niveau 6.

L'équilibre des niveaux de classe de prestige réside dans les détails : augmentations du bonus de base à l'attaque, taille des dés de vie, maniement d'armes, port d'armures, etc. N'oubliez pas que le fait de découvrir le maniement d'armes ou le port d'armures revient à gagner des dons gratuitement.

Ensuite, vous devez considérer avec soin les pouvoirs principaux, en particulier lorsqu'ils sont tout neufs. Ils ne doivent jamais être plus puissants ou plus utiles que ceux des autres monstres. Pour plus d'inspiration, reportez-vous aux aptitudes de classe, dons

EXEMPLES DE PERSONNAGES ET ÉQUIPEMENT

Les exemples de personnages proposés dans le cadre des classes de prestige de ce chapitre possèdent autant d'équipement que des PNJ de leur NPE. Si vous souhaitez en faire des PJ, remettez-leur l'équivalent de plusieurs milliers de pièces d'or d'équipement. Veuillez comparer l'équipement des PJ et des PNJ en vous reportant aux Tables 2–24 et 2–44 du *Guide du Maître*.

et classes de prestige du *Guide du Maître.* D'ailleurs, rien ne vous empêche de vous servir des pouvoirs d'autres classes lors de la conception d'une classe de prestige.

Les classes de prestige monstrueuses ne doivent pas reproduire les pouvoirs surnaturels d'autres genres de monstres. Par exemple, si vous créez une classe de prestige à l'attention de centaures, n'utilisez pas le regard pétrifiant en guise d'aptitude pour cette classe. Le regard pétrifiant est la marque de fabrique de créatures comme les méduses et les basilics, et vous devez le leur réserver.

Sorts et listes de sorts. Une classe de prestige de lanceur de sorts peut disposer de sa propre liste de sorts. Choisissez des sorts conformes à l'esprit de la classe et concevez-en quelques-uns si vous le souhaitez. Cependant, cette liste de sorts doit être relativement réduite. N'y incluez que les sorts convenant à cette classe. Si le personnage souhaite disposer de davantage de sorts, rien ne l'empêche de prendre un niveau de magicien ou de prêtre, ou de poursuivre sa progression dans sa classe de jeteur de sorts originelle.

Si l'un des sorts est véritablement représentatif d'une classe de prestige, vous pouvez réduire son niveau d'un cran. Par exemple, pour une classe de prestige de mage ardent, on peut considérer *mur de feu* comme un sort du 3ᵉ niveau et non du 4ᵉ. Cependant, cette technique doit être utilisée avec prudence – une ou deux fois par classe, voire pas du tout.

Considérations spéciales. Les classes de prestige liées à des organisations affichent parfois des conditions continues. Il peut s'agit d'une affectation, d'une cotisation, de grosses dépenses ou de quelque allégeance. Pour devenir et rester membre d'une classe de prestige, il est parfois nécessaire de faire ses premiers pas en qualité d'apprenti, pour finalement devenir un membre à part entière et prendre soi-même un apprenti.

Emprunter la voie d'une classe de prestige est parfois lourd de conséquences. Peut-être de puissants ennemis recherchent-ils les membres de cette classe, peut-être l'organisation doit-elle faire face aux accusations de la population locale, etc. Dans certaines régions du monde, il est sans doute illégal d'appartenir à quelques classes de prestige.

CAVALIER MARIN

Les peuples sous-marins ont leurs champions : des experts du combat monté qui chevauchent des créatures marines amicales. Le cavalier marin et sa monture protègent leur ville avec une fougue qui transcende leur puissance personnelle.

Les cavaliers marins sont généralement des hommes-poissons ou des tritons qui se chargent de défendre leur communauté. Parfois, les elfes aquatiques se lancent dans cette profession, mais leur nature farouche ne les pousse guère à fonder de vastes communautés. Il existe aussi quelques cas de cavaliers marins locathahs, voire kuo-toas. Les sahuagins entament plus rarement encore cette classe de prestige, mais leur nature féroce et xénophobe ne se prête pas à un tel partenariat.

Les cavaliers marins manœuvrent en groupe et affichent généralement une organisation militaire. Les groupes d'aventuriers constitués d'êtres aquatiques abritent souvent un ou deux cavaliers marins.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir cavalier marin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Extérieur, fée, humanoïde ou humanoïde monstrueux doté du sous-type aquatique.

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétence. Degré de maîtrise de 6 en Équitation (animal aquatique au choix).

Dons. Combat monté, Tir monté.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du cavalier marin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Profession (au choix) (Sag) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.



Table 7–1 : cavalier marin

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Destrier marin, bonus au combat monté (+1, trident), charge au trident
2	+2	+0	+3	+3	Bonus au combat monté (+1, javeline/harpon), bonus d'Équitation (+2)
3	+3	+1	+3	+3	Brèche, bonus au combat monté (+2, trident)
4	+4	+1	+4	+4	Son, bonus au combat monté (+2, javeline/harpon)
5	+5	+1	+4	+4	Science du tir monté, bonus au combat monté (+3, trident), bonus d'Équitation (+4)
6	+6	+2	+5	+5	Maîtrise du combat monté, bonus au combat monté (+3, javeline/harpon)
7	+7	+2	+5	+5	Effleurement, bonus au combat monté (+4, trident), bonus d'Équitation (+6)
8	+8	+2	+6	+6	Maîtrise du tir monté, bonus au combat monté (+4, javeline/harpon)
9	+9	+3	+6	+6	Danse des flots, bonus au combat monté (+5, trident), bonus d'Équitation (+8)
10	+10	+3	+7	+7	Appel des profondeurs, bonus au combat monté (+5, javeline/harpon)

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de cavalier marin :

Armes et armures. Le cavalier marin est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers, et il est formé au port de l'armure.

Destrier marin. Le cavalier marin est capable d'appeler un destrier aquatique spécial. Il peut s'agir d'un hippocampe (cf. encadré ci-contre), d'un lion de mer, d'un requin, d'un marsouin, d'un élasmosaure ou d'un cétacé. Cette créature est plus puissante et intelligente que les spécimens habituels de son type. Le cavalier marin ne peut avoir qu'un seul destrier à la fois. Si ce dernier vient à mourir, le cavalier marin peut en appeler un autre après avoir attendu un an et un jour. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'encadré *Le destrier du cavalier marin*.

Bonus au combat monté (Ext). Le cavalier marin bénéficie d'un bonus aux jets d'attaque avec les armes indiquées quand il chevauche son destrier.

Charge au trident (Ext). Le cavalier marin inflige deux fois plus de dégâts avec son trident quand il charge à dos de monture. S'il possède également le don Charge dévastatrice, il multiplie les dégâts par trois.

Bonus d'Équitation (Ext). Aux niveaux 2, 5, 7 et 9, le cavalier marin bénéficie d'un bonus aux tests d'Équitation.

HIPPOCAMPE

Créature magique de taille G
Dés de vie : 4d10+12 (34 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : nage 18 m
CA : 16 (–1 taille, +2 Dex, +5 naturelle)
Attaques : queue (+8 corps à corps) et morsure (+3 corps à corps)
Dégâts : queue 1d6+5, morsure 1d8+3
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +4
Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 13
Compétences : Détection +8, Discrétion –2, Perception auditive +8, Psychologie +5, Survie +5
Dons : Volonté de fer
Milieu naturel/climat : eaux tempérées (aquatique)
Organisation : solitaire, couple ou banc (5–20)
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique bon
Évolution possible : 5–8 DV (taille G), 9–12 DV (taille TG)

L'hippocampe est une monture racée aux yeux des cavaliers aquatiques. Il est très recherché et sert volontiers la cause du Bien.

L'hippocampe ressemble à un cheval sous-marin dont la couleur va du noir à l'aigue-marine. La première moitié ressemble à un cheval au poil court, si ce n'est que des nageoires remplacent ses sabots et sa crinière. L'arrière-train ressemble à celui d'un grand poisson. Il est recouvert d'écailles et sa queue musclée s'achève sur une grosse nageoire.

Les hippocampes sauvages batifolent dans les flots, parfaitement libres. Ils aiment faire la course et monter leur force et leur endurance. Les hippocampes ne s'ennuient ni ne s'impatientent tant qu'ils sont en mouvement et se lancent des défis. Cependant, le fait de l'emporter sur leurs rivaux ne semble pas être leur motivation principale. En effet, ils font tout cela par simple amusement. Les marathons et autres courses d'endurance comptent parmi leurs compétitions préférées.

Bien qu'ils n'adoptent pas naturellement une vie domestique, il n'est pas compliqué de les convaincre qu'une existence menée aux côtés d'une civilisation sous-marine est une bonne idée. Même domestiqué, l'hippocampe tente de faire un jeu de toutes les tâches qui lui sont confiées. Quand un autre hippocampe se trouve alentour, ce n'en est que mieux. Cependant, les dresseurs tentent de décourager un tel comportement car les hippocampes ont tendance à se montrer imprudents au plus fort de la course.

Les hippocampes parlent l'aquatique.

Combat

L'hippocampe frappe ses ennemis à l'aide de sa puissante queue, puis tente de les mordre avant qu'ils n'aient le temps de retrouver leurs esprits. Un hippocampe sauvage bat en retraite plutôt que de combattre s'il est sérieusement blessé, sauf si ses petits sont menacés, auquel cas il combat à mort.

Dressage d'un hippocampe

Pour faire d'un hippocampe une monture, il faut réussir un test de Dressage (DD 22 pour un petit, DD 29 pour un adulte). Sur le marché, un petit vaut 2 500 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour élever ou dresser un hippocampe. Pour monter cette créature, il faut se munir d'une selle exotique. L'hippocampe est capable de combattre tout en portant un cavalier, mais ce dernier ne peut attaquer que s'il réussit un test d'Équitation.

Poids transportable. Charge légère, jusqu'à 230 kg ; charge intermédiaire, entre 230 et 460 kg ; charge lourde, 460 à 690 kg.

Brèche (Ext). Au niveau 3, le cavalier marin peut réaliser une charge en jaillissant des flots. La monture effectue un test de Saut en exploitant son degré de maîtrise ou celui du cavalier (choisir le meilleur des deux), pour réaliser un saut en hauteur « de course » durant la charge, la hauteur maximale étant égale à deux fois sa longueur. Si elle entre en contact avec un adversaire durant le saut, le cavalier marin bénéficie de l'habituel bonus de +2 au jet d'attaque. Au terme du saut, le cavalier marin et sa monture sont de nouveau submergés et ne subissent pas le malus de –2 à la CA face aux adversaires qui ne sont pas dans l'eau. Ceux qui se trouvent sous l'eau ont le droit de profiter du léger déséquilibre dont est victime le cavalier marin. Ce dernier ne saurait profiter de ce pouvoir deux rounds de suite.

Son (Ext). Au niveau 4, le cavalier marin peut plonger à grande vitesse durant une charge quand il attaque des adversaires situés sous l'eau. La monture effectue un test de Saut en exploitant son degré de maîtrise ou celui du cavalier (choisir le meilleur des deux), pour réaliser un saut en longueur « de course » durant la charge, la distance maximale étant égale à six fois sa longueur. Si elle entre en contact avec un adversaire durant le plongeon, le cavalier marin bénéficie de l'habituel bonus de +4 au jet d'attaque et augmente le multiplicateur de dégâts de son arme d'un cran (de double à triple, et de triple à quadruple), mais il subit le malus de –2 à la CA au round suivant. Ce dernier ne saurait profiter de ce pouvoir deux rounds de suite.

Science du tir monté (Ext). Au niveau 5, le cavalier marin manie mieux l'arbalète, le harpon, la javeline, le trident ou la lance quand il est monté. Quand il effectue une attaque à distance avec l'une de ces armes à dos de monture, il subit un malus de –1 seulement si celle-ci effectue un double déplacement et de –2 si elle court.

Maîtrise du combat monté (Ext). Au niveau 6, le cavalier marin peut attaquer en qualité d'action simple plutôt que d'action partielle lorsque sa monture se déplace de plus de 1,50 mètre.

Effleurement (Ext). Au niveau 7, le cavalier peut réaliser des charges plus efficaces contre les adversaires situés hors de l'eau, en glissant à la surface tel un poisson volant. La monture effectue un test de Saut en exploitant son degré de maîtrise ou celui du cavalier (choisir le meilleur des deux), pour réaliser durant la charge un saut en longueur « de course », la distance maximale étant égale à quatre fois sa longueur, et un saut en hauteur « de course », la distance verticale maximale étant égale à deux fois sa longueur. (Utilisez le même jet pour déterminer la hauteur et la longueur). Si elle entre en contact avec un adversaire durant le saut, le cavalier

LE DESTRIER DU CAVALIER MARIN

Le destrier du cavalier marin diffère sensiblement des animaux du même type. Pour un cavalier marin de taille M, il prend généralement la forme d'un hippocampe, d'un lion de mer, d'un requin de taille G, d'un orque épaulard ou d'un marsouin. Pour un cavalier marin de taille P ou TP, ce sera vraisemblablement un requin de taille M. Enfin, pour un personnage de taille G, il s'agira d'un élasmosaure, d'un requin de taille TG ou d'un cachalot. Quoiqu'il en soit, le destrier est une créature magique, pas un animal. Il possède les pouvoirs suivants :

Niveau de personnage	DV sup.	Armure naturelle	Bonus de For	Int	Spécial
7 ou moins	+1	+1	+1	5	Esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique, transfert de jet de sauvegarde
8–10	+2	+2	+2	6	
11–14	+4	+4	+3	7	Communication avec les animaux du même type
15–18	+6	+5	+4	8	Déplacement accéléré
19–20	+8	+6	+6	9	Résistance à la magie

Niveau de personnage. Le niveau du cavalier.

DV sup. Ces DV sont des d8 que l'on rajoute aux pv normaux de la monture. Le modificateur de Constitution est appliqué à tous, comme d'habitude. N'oubliez pas que les DV supplémentaires améliorent le bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde (cf. le Manuel des Monstres en ce qui concerne l'évolution des créatures magiques).

Armure naturelle. Le bonus indiqué vient s'ajouter à la CA normale de la monture.

Bonus de For. Ajoutez ce bonus à la valeur de Force de la monture.

Int. La valeur d'Intelligence de la monture.

Esquive surnaturelle (Ext). Si la monture du cavalier marin est prise pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts subis, elle l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même si elle le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).

Transfert d'effet magique. Si le cavalier marin le souhaite, tout sort qu'il lance sur lui-même (encore faut-il qu'il en ait la faculté) peut également affecter sa monture si cette dernière se trouve à moins de 1,50 mètre de distance. Cela s'applique également aux pouvoirs magiques. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la monture si cette dernière s'éloigne trop de son maître (au-delà de 1,50 mètre). Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si la monture revient à côté du cavalier marin. Le personnage a aussi l'option de lancer directement sur sa monture tout sort à portée personnelle. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type de la monture (créature magique).

Lien télépathique (Sur). Le cavalier marin bénéficie d'un lien télépathique avec sa monture tant que celle-ci est à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de sa monture mais peut communiquer télépathiquement avec elle. Notez que même les montures intelligentes voient le monde d'une façon bien différente de celle de leur cavalier. Les incompréhensions sont donc toujours possibles.

Transfert de jet de sauvegarde. La monture utilise ses jets de sauvegarde de base ou ceux de son cavalier, en prenant chaque fois le plus avantageux des deux.

Communication avec les animaux du même type (Sur). La monture est capable de communiquer avec des animaux aquatiques ou des créatures à peu près du même type. Une baleine peut donc communiquer avec une autre baleine ou un marsouin, un requin peut en faire de même avec les autres poissons et une grenouille peut s'adresser à n'importe quel amphibien.

Déplacement accéléré (Ext). La vitesse de déplacement à la nage de la monture augmente de 1,50 mètre si elle est de taille P et de 3 mètres si elle est de taille M ou supérieure.

Résistance à la magie (Ext). La résistance à la magie de la monture est égale au niveau du cavalier marin + 5. Si un adversaire tente d'affecter magiquement la monture, il doit réussir un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) au moins égal à la résistance à la magie de la monture.

marin bénéficie de l'habituel bonus de +2 au jet d'attaque. Au terme du saut, le cavalier marin et sa monture sont de nouveau submergés et ne subissent pas le malus de –2 à la CA face aux adversaires qui ne sont pas dans l'eau. Ceux qui se trouvent sous l'eau ont le droit de profiter du léger déséquilibre dont est victime le cavalier marin. Ce dernier ne saurait profiter de ce pouvoir deux rounds de suite.

Maîtrise du tir monté (Ext). Au niveau 8, le cavalier marin ne subit pas de malus quand il utilise une arbalète, un harpon, une javeline, un trident ou une lance à dos de monture.

Danse des flots (Ext). Au niveau 9, le cavalier marin manœuvre avec une grande efficacité quand il chevauche hors de l'eau. En dehors de l'eau, le cavalier et sa monture se déplacent à quatre fois la vitesse de nage de la monture. En outre, ils sont en mesure d'effectuer une charge, y compris une Attaque en vol si le cavalier possède ce don (les règles de charge habituelles s'appliquent). En outre, il peut désormais utiliser ses pouvoirs de brèche, de son et d'effleurement tous les rounds.

Appel des profondeurs (Sur). Au niveau 10, le cavalier marin peut convoquer un ou plusieurs élémentaires de l'Eau, 1 fois par jour, comme avec le sort *allié majeur d'outreplan*.

EXEMPLE DE CAVALIER MARIN

Annamette Devisser se voit comme un simple soldat. Elle admet être particulièrement dévouée et faire preuve d'un certain talent, mais elle reste modeste. Sa famille a toujours chasser et élever le poisson, aussi a-t-elle appris très tôt à monter diverses créatures aquatiques. Ses préférées ont toujours été les requins. Sa famille est persuadée que rejaillit sur elle l'honneur d'appartenir à la caste des cavaliers marins. Lestefrappe, sa monture, vient des écuries familiales.

Annamette Devisser. Femme, homme-poisson, Gue5/Cavalier marin 2 ; FP 8 ; humanoïde (aquatique) de taille M ; DV 5d10+5, plus 2d10+2 ; pv 45 ; Init +5 ; VD 1,50 m, nage 15 m ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 15) ; Att *trident +1* (+11/+6 corps à corps, 1d8+6) ; esp /all 1,50 m/1,50 m ; AS bonus au combat monté, charge au trident ; Part vision nocturne, bonus d'Équitation ; AL NB ; JS Réf +2, Vig +8, Vol +4 ; For 14, Dex 12, Con 12, Int 12, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons. Détection +2, Dressage +6, Équitation (requins) +10, Escalade +2, Perception auditive +2, Saut +4 ; Arme de prédilection (trident), Arme en main, Charge dévastatrice, Combat monté, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (trident), Tir monté.

Monture. Voir Lestefrappe, ci-dessous.

Bonus au combat monté (Ext). Annamette bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque avec un trident, une javeline ou un harpon quand elle chevauche sa monture.

Charge au trident (Ext). Annamette inflige deux fois plus de dégâts avec son trident quand elle charge à dos de monture. Le don Charge dévastatrice lui permet de multiplier les dégâts par trois.

Bonus d'Équitation (Ext). Annamette bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Équitation (déjà pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus).

Possessions. *Amulette d'armure naturelle +2, trident +1*, chemise de mailles en mithral, 2 *potions de soins légers*, 85 po.

Lestefrappe, monture. Femelle, requin ; FP 2 ; animal (aquatique) de taille G ; DV 8d8+8 ; pv 44 ; Init +2 ; VD nage 18 m ; CA 15 (contact 11, pris au dépourvu 13) ; Att morsure (+7 corps à corps, 1d8+6) ; esp/all 3 m/1,50 m ; Part odorat surdéveloppé, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +8, Vig +7, Vol +3 ; For 18, Dex 15, Con 13, Int 5, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons. Détection +9, Discrétion –2, Perception auditive +8 ; Attaque en finesse (morsure).

Odorat surdéveloppé (Ext). Lestefrappe détecte les créatures à l'odeur dans un rayon de 54 mètres. Sous l'eau, elle peut sentir le sang jusqu'à 1,5 km de distance.

Esquive totale (Ext). Si Lestefrappe réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, elle l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât (divisez tout de même les dégâts par deux en cas d'échec).

GÉNITEUR SLAAD

Les slaads incarnent le Chaos personnifié. D'ailleurs, il n'en existe pas deux pareils. Seuls quelques spécimens des espèces de base vivent assez longtemps pour rejoindre les rangs des slaads gris et des slaads funestes, mais le géniteur slaad suit une autre voie d'évolution. Son unique rôle consiste à implanter autant d'œufs que possible pour produire le plus grand nombre de rejetons.

Seuls les slaads rouges sont normalement capables d'implanter des œufs, et ils constituent d'ailleurs le plus gros de leurs rangs. Ceux qui ne sont pas dotés de ce pouvoir peuvent donc en faire l'acquisition en empruntant cette classe de prestige. Un géniteur de renom bénéficie d'un grand respect au sein de la société slaad, à peine inférieur à celui dont jouissent les slaads gris. Cependant, peu arrivent au bout de cette voie.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir géniteur slaad, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Slaad.

Alignement. Chaotique.

Compétence. Degré de maîtrise de 10 en Concentration.

Dons. Science des attaques multiples, Vigueur surhumaine.

TABLE 7–2 : GÉNITEUR SLAAD

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Implantation, étreinte
2	+2	+0	+3	+3	Œuf modifié
3	+3	+1	+3	+3	Implantation profonde
4	+4	+1	+4	+4	Éclosion rapide
5	+5	+1	+4	+4	Empreinte du Chaos
6	+6	+2	+5	+5	Implantations multiples
7	+7	+2	+5	+5	Choix de couleur
8	+8	+2	+6	+6	Augmentation du Chaos
9	+9	+3	+6	+6	Instabilité corporelle, rejeton funeste
10	+10	+3	+7	+7	*Domination de rejeton*

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du géniteur slaad (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Concentration (Con), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Perception auditive (Sag) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de géniteur slaad :

Armes et armures. Le géniteur slaad n'est pas formé au maniement des armes et des boucliers, et il n'est pas davantage formé au port de l'armure.

Implantation (Ext). Lorsqu'il touche un adversaire à l'aide de l'une de ses attaques naturelles, le géniteur slaad peut lui injecter un œuf sous la peau. S'il disposait déjà d'un pouvoir semblable (pouvoir d'implantation de slaad rouge ou pouvoir de maladie du slaad bleu), il peut désormais l'utiliser en exploitant ses attaques naturelles. La créature affectée doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + niveau de personnage du géniteur slaad + son modificateur de Con) pour l'éviter. L'œuf a un temps de gestation d'une semaine, après quoi il donne naissance à un slaad bleu qui dévore la victime de l'intérieur pour sortir à l'air libre. Vingt-quatre heures avant que l'œuf n'éclose, la victime tombe gravement malade (–10 à toutes ses caractéristiques). *Guérison des maladies* détruit l'œuf, tout comme un test de Premiers secours réussi (DD 20). En cas d'échec, il est possible de recommencer, mais chaque tentative (couronnée de succès ou non) inflige 1d4 points de dégâts au blessé.

Si le géniteur est un slaad bleu, l'œuf donné naissance à un slaad rouge. Si le géniteur est un slaad rouge, l'œuf donne naissance à un slaad bleu. Enfin, si l'hôte est capable de lancer des sorts profanes, l'œuf donne naissance à un slaad vert.



Étreinte (Ext). Si le géniteur slaad réussit à toucher à l'aide d'une attaque de griffes ou de patte arrière, il inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité. Ce pouvoir ne fonctionne que contre les adversaires dont la taille est inférieure ou égale à celle du géniteur slaad. Ce dernier a le choix : poursuivre la lutte normalement, ou user de ses armes naturelles pour saisir son adversaire. Par la suite, chaque test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement les dégâts de morsure.

Œuf modifié (Sur). Au niveau 2, le géniteur slaad imprègne un œuf d'une particularité aléatoirement déterminée parmi les options proposées ci-dessous (lancez 1d4). Cette particularité affecte l'hôte tel que cela est décrit. Quand un jet de sauvegarde est permis, son DD est égal à 10 + le niveau de personnage du géniteur slaad + son modificateur de Con. Lancez un dé par attaque d'implantation.

1. *Brûlure.* L'œuf inflige 1d6 points de dégâts de chaleur à l'hôte lors du round d'implantation. Un jet de Vigueur réussi permet de réduire ces dégâts de moitié. L'œuf inflige également 1d6 points de dégâts de chaleur lors du round suivant, sauf si l'hôte réussit un jet de Vigueur.

2. *Caustique.* Semblable à une brûlure, si ce n'est qu'il s'agit de dégâts d'acide.

3. *Glacial.* Semblable à une brûlure, si ce n'est qu'il s'agit de dégâts de froid.

4. *Choc.* Semblable à une brûlure, si ce n'est qu'il s'agit de dégâts d'électricité.

Implantation profonde (Ext). Au niveau 3, le géniteur slaad peut implanter son œuf bien plus profondément dans le corps de l'hôte, ce qui augmente de +2 le DD du jet de Vigueur visant à résister à l'implantation. En outre, chaque test de Premiers secours visant à retirer l'œuf après le premier inflige 1d6 points de dégâts au blessé (et non 1d4), car le guérisseur doit taillader l'hôte plus profondément.

Éclosion rapide (Ext). Au niveau 4, le géniteur slaad gagne le pouvoir de transférer une partie de sa vitalité dans l'œuf, ce qui lui permet d'éclore plus vite. Celui-ci éclot donc en 24 heures au lieu d'une semaine. Six heures avant l'éclosion, l'hôte est pris de fièvres violentes, perdant 10 points par caractéristique.

Empreinte du Chaos (Sur). Au niveau 5, le pouvoir d'œuf modifié du géniteur slaad est plus puissant encore. Le DD du jet visant à réduire les dégâts de moitié ou à les annuler augmente de +2.

Implantations multiples (Ext). Au niveau 6, le géniteur slaad est capable d'implanter plus d'un œuf dans le corps d'un même hôte. Chacune de ses attaques naturelles qui touche au but est donc susceptible d'implanter un œuf.

Choix de couleur (Ext). Au niveau 7, le géniteur slaad peut choisir la couleur de son rejeton. Ainsi, il peut donner naissance à un slaad vert, même si l'hôte n'est pas un lanceur de sorts profanes. S'il a implanté plusieurs œufs dans le même hôte, il peut fixer une couleur distincte pour chacun.

Augmentation du Chaos (Sur). Au niveau 8, le DD du jet visant à réduire les dégâts du pouvoir d'œuf modifié de moitié ou à les annuler augmente de +2. Ce bonus est cumulable avec celui du pouvoir d'empreinte du Chaos.

Instabilité corporelle (Sur). Au niveau 9, le géniteur slaad peut effectuer une transformation terrible sur l'hôte. S'il ne réussit pas un jet de Vigueur (DD 10 + niveau du géniteur slaad + son modificateur de Con), l'hôte devient une masse informe. Il ne peut plus tenir ou utiliser d'objets, et il est incapable de porter des vêtements ou une armure. Sa vitesse de déplacement chute à 3 mètres ou au quart de sa vitesse normale (choisir la valeur la plus faible). Il ne peut plus lancer de sorts ou utiliser d'objets et, attaquant en aveugle (malus de –4 aux jets d'attaque, 50 % de chances de rater), ne saurait différencier ses alliés de ses adversaires.

Pour chaque round passé dans cet état, l'hôte subit une diminution permanente de 1 point de Sagesse en raison du choc mental. Si sa valeur de Sagesse tombe à 0, il entre en catatonie et ne réagit plus à rien. L'hôte peut recouvrer sa forme pendant 1 minute s'il réussit un test de Charisme (DD 15). En cas d'échec, il peut retenter ce test lors de chaque round, jusqu'à ce qu'il le réussisse.

Un sort de *changement de forme* ou de *peau de pierre* fixe la forme de la créature pendant toute la durée du sort, mais il ne la soigne pas du mal. L'instabilité corporelle peut être annulée par un sort de *guérison suprême*, de *restauration* ou de *restauration suprême*. Un sort de *restauration* distinct permet d'annuler la diminution permanente de Sagesse.

Rejeton funeste (Ext). Au niveau 9, l'incroyable vitalité du géniteur slaad donne à ses œufs le pouvoir de naître depuis un hôte décédé. Une *guérison des maladies* ou un test de Premiers secours ne permettent pas de détruire les œufs qui se développent dans un cadavre. Par contre, une destruction totale via *désintégration*, feu ou acide en viendra à bout.

***Domination de rejeton* (Mag).** Au niveau 10, le géniteur slaad est le maître incontesté des rejetons. Quand il est présent durant l'éclosion d'un slaad rouge, bleu ou vert, il peut prendre le contrôle du nouveau-né comme s'il lançait un sort de *domination universelle*. L'effet dure 1 jour par niveau de personnage du géniteur slaad. Le rejeton peut y résister en réussissant un jet de Volonté (DD 10 + niveau du géniteur slaad + son modificateur de Con).

Un géniteur slaad de ce niveau constitue une menace pour l'autorité même des slaads funestes, qui deviennent ses ennemis implacables.

EXEMPLE DE GÉNITEUR SLAAD

Au plus profond de son antre reculé, Frode le Sanguinaire broie du noir. Il n'a aucune envie d'implanter quelque créature que ce soit, d'autant que cela ne ferait que grossir les rangs des détestables slaads bleus. Non, Frode a des rêves plus ambitieux. Ne sortant de ses cavernes que pour générer chaos et catastrophes, Frode ne souhaite qu'une chose : acquérir l'ultime pouvoir du géniteur slaad, contrôler le résultat de son implantation et dominer son rejeton. À la tête d'une armée constituée de telles créatures, Frode pourrait véritablement engendrer le chaos et nul autre slaad ne le tourmenterait plus jamais.

Frode le Sanguinaire. Homme, slaad rouge, Gue2/Géniteur slaad 1 ; FP 10 ; Extérieur (Chaos) de taille G ; DV 7d8+28, plus 2d10+8, plus 1d8+4 ; pv 86 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 29 (contact 13, pris au dépourvu 28) ; Att morsure (+13 corps à corps, 2d8+4) et 2 griffes (+13 corps à corps, 1d4+2), ou *très grande lance +1 chaotique* (+14 corps à corps, 2d6+7/x3) ; all/esp 3 m/3 m ; AS implantation, étreinte, bond, coassement étourdissant, *convocation de slaads* ; Part guérison accélérée (5), résistances, Extérieur ; AL CN ; JS Réf +9, Vig +17, Vol +8 ; For 19, Dex 13, Con 18, Int 6, Sag 6, Cha 8.

Compétences et dons. Concentration +14, Déplacement silencieux +5, Détection +13, Discrétion –3, Escalade +10, Perception auditive +8, Saut +10 ; Attaques multiples, Esquive, Science des attaques multiples, Souplesse du serpent.

Étreinte (Ext). Si Frode réussit à toucher à l'aide d'une attaque de griffes, il inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité. Ce pouvoir ne fonctionne que contre les adversaires de taille M ou inférieure. Ensuite, Frode a le choix : poursuivre la lutte normalement ou user de ses griffes pour saisir son adversaire. Par

la suite, chaque test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement les dégâts de morsure (2d8+4).

Résistances (Ext). Tous les slaads bénéficient d'une résistance de 5 points à l'acide, à l'électricité, au feu, au froid et au son.

Bond (Ext). Si Frode bondit sur un adversaire lors du premier round de combat, il peut attaquer à outrance (action complexe) même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

Implantation (Ext). Lorsqu'il touche un adversaire à l'aide de son attaque de morsure ou de l'une de ses attaques de griffes, Frode peut lui injecter un œuf sous la peau. La créature affectée doit réussir un jet de Vigueur (DD 13 + modificateur de Con de Frode, sans oublier l'éventuel bénéficie d'une *potion d'endurance*) pour l'éviter. L'œuf a un temps de gestation d'une semaine, après quoi il donne naissance à un slaad bleu qui dévore la victime de l'intérieur pour sortir à l'air libre. Vingt-quatre heures après la naissance du slaad bleu, la victime tombe gravement malade (–10 à toutes ses caractéristiques). *Guérison des maladies* détruit l'œuf, tout comme un test de Premiers secours réussi (DD 20). En cas d'échec, il est possible de recommencer, mais chaque tentative (couronnée de succès ou non) inflige 1d4 points de dégâts au blessé.

Si l'hôte est capable de lancer des sorts profanes, l'œuf donne naissance à un slaad vert.

Coassement étourdissant (Sur). Une fois par jour, Frode peut émettre un terrible coassement. Toutes les créatures distantes de 6 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13 + modificateur de Con de Frode, en tenant compte d'une éventuelle *potion d'endurance*) pour ne pas être étourdies pendant 1d3 rounds. Tous les slaads sont immunisés contre cette attaque.

Convocation de slaads **(Mag).** Une fois par jour, Frode peut tenter d'appeler un autre slaad rouge (40 % de chances de succès).

Possessions. *Amulette d'armure naturelle +3, cape de résistance +3, anneau de protection +3, chemise de mailles en mithral +3, très grande lance +1 chaotique, 3 potions d'endurance, yeux de linx*, 197 po.

HORREUR SQUAMEUSE

Les horreurs squameuses sont des soldats amphibies d'élite. Elles sont chargées de protéger les frontières aqueuses des hommes-lézards. Frappant brusquement depuis le bord de l'eau, elles ne laissent que terreur et destruction dans leur sillage. Une traînée de bulles remontant à la surface d'eaux marécageuses, voici le dernier



TABLE 7–3 : HORREUR SQUAMEUSE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	— Sorts par jour — 1er	2e	3e	4e
1	+0	+0	+2	+0	Étreinte, odorat surdéveloppé	0	–	–	–
2	+1	+0	+3	+0	Liberté de mouvement	1	–	–	–
3	+2	+1	+3	+1		1	0	–	–
4	+3	+1	+4	+1	Réduction des dégâts (2/–)	1	1	–	–
5	+3	+1	+4	+1	Attaque éclair	1	1	0	–
6	+4	+2	+5	+2		1	1	1	–
7	+5	+2	+5	+2	Incantation silencieuse	2	1	1	0
8	+6	+2	+6	+2	Incantation statique	2	1	1	1
9	+6	+3	+6	+3		2	2	1	1
10	+7	+3	+7	+3	Réduction des dégâts (4/–)	2	2	2	1

souvenir que l'on a généralement des voyageurs imprudents qui sont enlevés par une horreur squameuse.

Les hommes-lézards constituent le plus gros des horreurs squameuse, mais locathahs, hommes-poissons et sahuagins disposent de tels gardiens. Parfois, les kuo-toas forment également des horreurs squameuses.

En qualité de PNJ, les horreurs squameuses travaillent en groupes de 2 à 5 membres aux frontières de leur domaine. Parfois, elles servent d'autres races en tant que mercenaires, mais seulement lorsqu'elles peuvent combattre depuis les flots. Elles travaillent rarement seules, mais même une horreur squameuse solitaire constitue un guérillero endurci.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir horreur squameuse, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Le personnage doit présenter le sous-type aquatique ou reptilien.

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 5 en Discrétion, et degré de maîtrise de 5 en Natation ou bonus racial de +8 aux tests de Natation.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'horreur squameuse (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Concentration (Con), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'horreur squameuse :

Armes et armures. L'horreur squameuse est formée au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. En outre, elle est formée au port de l'armure légère.

Étreinte (Ext). Si l'horreur squameuse réussit à toucher son adversaire à l'aide d'une arme naturelle ou d'une attaque à mains nues, elle lui inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité. Ce pouvoir ne fonctionne que contre les adversaires dont la taille est inférieure ou égale à celle de l'horreur squameuse. Après, cette dernière a le choix : poursuivre la lutte normalement ou user de ses armes naturelles ou attaques à mains nues pour saisir son adversaire. Par la suite, chaque test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement les dégâts correspondant à l'attaque qui immobilise l'adversaire.

Odorat surdéveloppé (Ext). L'horreur squameuse détecte les créatures à l'odeur dans un rayon de 54 mètres si elle se trouve dans la même étendue d'eau que celles-ci. Sous l'eau, elle sent l'odeur du sang à plus d'un kilomètre et demi de distance.

Sorts. Dès le niveau 1, l'horreur squameuse gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts de magie divine issus de la liste de sorts du rôdeur (cf. le Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*). Pour lancer un sort, elle doit disposer d'une valeur de Sagesse égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, une horreur squameuse dotée d'une valeur de Sagesse de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus de l'horreur squameuse dépendent de sa Sagesse. Le DD visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Sagesse de l'horreur squameuse. Lorsque la Table 7–3 indique 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de 1er niveau au niveau 1, l'horreur squameuse ne bénéficie que des sorts en bonus. Elle prépare et lance ses sorts comme un rôdeur (même si son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe).

Liberté de mouvement (Ext). Dès le niveau 2, l'horreur squameuse se déplace et combat sous l'eau comme si elle bénéficiait des effets d'un sort de *liberté de mouvement*.

Réduction des dégâts (Ext). Dès le niveau 4, l'horreur squameuse ignore une partie des dégâts qu'elle encaisse. Ôtez 2 points de dégâts au total qui lui est infligé chaque fois qu'on la frappe. Au niveau 10, cette réduction des dégâts grimpe à (4/–). Ce pouvoir ne saurait restituer des points de vie à l'horreur squameuse (même sur un résultat négatif).

Attaque éclair (Ext). Au niveau 5, l'horreur squameuse gagne Attaque éclair en qualité de don supplémentaire.

Incantation silencieuse. Au niveau 7, l'horreur squameuse gagne Incantation silencieuse en qualité de don supplémentaire.

Incantation statique. Au niveau 8, l'horreur squameuse gagne Incantation statique en qualité de don supplémentaire.

EXEMPLE D'HORREUR SQUAMEUSE

L'exemple ci-dessous exploite un homme-lézard, Sæbeohrt Onde-Mort, qui a pris suffisamment de niveaux de guerrier pour devenir une horreur squameuse. Sæbeohrt terrorise les frontières de sa communauté, s'en prenant violemment aux intrus et à ceux qui ne font que s'en approcher d'un peu trop près. Parfois, il mène des raids sur les communautés alentour pour leur rappeler à quel point les hommes-lézards sont dangereux. Pour lui, les assauts lancés contre les communautés humaines ne sont que des expéditions de chasse.

Les chefs de sa communauté commencent à craindre qu'il n'usurpe leur pouvoir. Cependant, Sæbeohrt réalise qu'un chef ne peut se contenter de songer aux souffrances qu'il inflige. Du coup, le pouvoir politique ne l'intéresse absolument pas.

Sæbeohrt Ondemort. Homme, homme-lézard, Gue4/Horreur squameuse 2 ; FP 7 ; humanoïde (aquatique, reptilien) de taille M ; DV 2d8+4, plus 4d10+8, plus 2d10+4 ; pv 58 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 10, pris au dépourvu 21) ; Att 2 griffes (+9 corps à corps, 1d4+3) et morsure (+11 corps à corps, 1d4+1), ou *hache d'armes +1 maudite* (+10/+5 corps à corps, 1d8+5/x3), ou *javeline de foudre* (+6 distance, 5d6+3) ; all/esp 1,50 m/1,50 m ; AS étreinte ; Part liberté de mouvement ; AL NM ; JS Réf +4, Vig +8, Vol +2 ; For 16, Dex 10, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons. Détection +5, Discrétion +5, Dressage +2, Équilibre +4, Escalade +6, Natation +16, Perception auditive +5, Saut +14 ; Attaques multiples, Pistage, Science de l'initiative.

Étreinte (Ext). Si Sæbeohrt réussit à toucher à l'aide de ses deux attaques de griffes, il inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité. Ce pouvoir ne fonctionne que contre les adversaires de taille M ou inférieure. Après, Sæbeohrt a le choix : poursuivre la lutte normalement ou user de ses griffes pour saisir son adversaire. Par la suite, chaque test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement 2d4+6 points de dégâts à l'aide de ses griffes.

Liberté de mouvement (Ext). Sæbeohrt se déplace et combat sous l'eau comme s'il bénéficiait des effets d'un sort de *liberté de mouvement*.

Compétences. Grâce à sa queue, Sæbeohrt bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, de Natation et de Saut.

Sorts de rôdeur préparés (2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 12). 1er – *morsure magique, passage sans trace.*

Possessions. *Chemise de mailles en mithral +1, bouclier en ébénite +1, hache d'armes +1 maudite, 5 javelines de foudre, 2 potions de nage, 4 potions de soins modérés*, 78 po.

MAÎTRE DES MOUCHES

Les récits d'explorateurs délirants de fièvre parlent d'une horreur que rien ne peut arrêter, une masse grouillante qui se faufile sous les portes et fenêtres pour absorber l'énergie de proies infortunées. Ces histoires sont généralement reléguées au rang de légendes, mais elles n'en renferment pas moins un fond de vérité. Le maître des mouches est une nuée intelligente capable de former un être à volonté, ou une créature susceptible de se disperser en un nuage de vermine.

Le maître des mouches entretient une affinité aux vermines, comme le font les driders et les arachnéas. Parfois, c'est un être qui dispose du pouvoir inné de convoquer des créatures, comme le vampire. Le maître des mouches est la classe de prestige préférée des démons, qui se complaisent dans l'horreur. Parfois, même les druides empruntent cette voie.

Pour devenir maître des mouches, il faut généralement disposer d'une nature dépravée affichant un penchant pour l'horreur et la destruction. De telles créatures évitent tout contact avec autrui, sauf quand il s'agit de se glisser parmi un groupe de proies potentielles.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir maître des mouches, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Ne pas être bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 5 en Évasion.

Don. Transformation rapide (cf. le Chapitre 4).

Spécial. Faculté de changer de forme, comme le pouvoir de transformation, le sous-type de métamorphe ou le pouvoir de *forme animale*.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du maître des mouches (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (nature) (Int), Contrôle de forme (Sag), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maître des mouches :

Armes et armures. Le maître des mouches n'est pas formé au maniement des armes et des boucliers. Il n'est pas davantage formé au port de l'armure.

***Nuée grouillante* (Mag).** Le maître des mouches peut user de *nuée grouillante* comme un ensorceleur de son niveau de personnage. Il peut utiliser ce pouvoir 1 fois par jour et par niveau acquis dans cette classe de prestige. Les créatures convoquées doivent être de la vermine. Lancez 1d20 sur la table suivante.

d20	Type de nuée
1–6	Araignées (vermine venimeuse)
7–13	Mille-pattes (vermine venimeuse)
14–20	Coléoptères volants (vermine)

Forme de nuée (Sur). Dès le niveau 2, le maître des mouches est capable d'adopter la forme d'une nuée de petites vermines voraces et de recouvrer sa forme. Cet effet est identique à celui d'une *nuée grouillante*. Cependant, cette nuée présente la même catégorie de taille que le lanceur de sorts (et donc le même espace occupé que celui-ci). Le maître des mouches est libre de choisir le type de vermine dans la table ci-dessus. Sous forme de nuée, sa vitesse de déplacement est égale à 4,50 mètres, ou à 13,50 mètres si cette nuée vole (manoeuvrabilité médiocre).

La nuée dispose d'autant de points de vie que la créature originelle. Elle est vulnérable aux dégâts de feu et aux pouvoirs et sorts affichant une zone d'effet. Si la nuée est dispersée (via une *bourrasque*, par exemple), le maître des mouches doit recouvrer sa forme. Pour ce faire, les créatures dispersées doivent d'abord fusionner (à la vitesse de la nuée). Ensuite, lors du round suivant, le maître des mouches entreprend une action simple pour se transformer.

Le maître des mouches peut utiliser ce pouvoir 1 fois par jour au niveau 2, puis une fois de plus aux niveaux 3, 4, 6, 7 et 9, comme le montre la Table 7–4.

Au niveau 5, le maître des mouches est capable d'adopter la forme d'une nuée identique à celle produite par un sort de *fléau d'insectes*, si ce n'est qu'elle ne saurait présenter plus d'une catégorie de taille que le personnage (choisissez l'espace occupé si plusieurs sont proposés). Cette nuée se déplace à la moitié de la vitesse normale du maître des mouches et vole à la même vitesse que celui-ci (manœuvrabilité déplorable).

Au niveau 8, le maître des mouches est capable d'adopter la forme d'une nuée identique à celle produite par un sort de *mort rampante*, si ce n'est qu'elle ne saurait présenter plus de deux catégories de taille que le personnage (choisissez l'espace occupé si plusieurs sont proposés). Cette masse de vermine se déplace à la vitesse de 3 mètres par round et ne sait pas voler.

Pour tout le reste, forme de nuée est identique au pouvoir de druide de *forme animale* (cf. le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*).

Charme-vermine (Sur). Au niveau 3, le maître des mouches est

TABLE 7–4 : MAÎTRE DES MOUCHES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	*Nuée grouillante*
2	+1	+0	+0	+3	Forme de nuée (1 fois/jour)
3	+2	+1	+1	+3	Forme de nuée (2 fois/jour), charme-vermine
4	+3	+1	+1	+4	Forme de nuée (3 fois/jour)
5	+3	+1	+1	+4	Forme de nuée (fléau), *fléau d'insectes*
6	+4	+2	+2	+5	Forme de nuée (4 fois/jour)
7	+5	+2	+2	+5	Forme de nuée (5 fois/jour), œufs de mouches
8	+6	+2	+2	+6	Forme de nuée (mort), *mort rampante*
9	+6	+3	+3	+6	Forme de nuée (6 fois/jour), *éveil de vermine*
10	+7	+3	+3	+7	Saut de nuée



capable d'influencer de la vermine dans une certaine mesure. Il peut utiliser ce pouvoir 1 fois par jour et par niveau de classe de prestige. Cela lui permet de charmer un nombre de DV de vermine inférieur ou égal à son niveau de personnage, les vermines ayant le moins de DV étant affectées les premières jusqu'à ce que sa limite de DV soit atteinte. La portée du pouvoir est égale à 3 mètres x le niveau du maître des mouches. Les vermines ont droit à un jet de Volonté (DD égal à 14 + modificateur de Cha). Celles qui le réussissent ne peuvent plus être affectées par le pouvoir de charme-vermine de ce maître des mouches durant une journée entière.

Les vermines charmées avancent vers le maître des mouches à leur vitesse de déplacement normale, en empruntant le chemin le plus direct. Si ce chemin les mène vers une zone dangereuse, elles ont droit à un nouveau jet de sauvegarde. Les vermines charmées ne peuvent que se défendre. Si le maître des mouches se déplace, les vermines le suivent. Cet effet dure aussi longtemps que le personnage se concentre. Une fois la concentration brisée, les vermines ne peuvent plus être affectées par le pouvoir de charme-vermine de ce maître des mouches durant une journée entière.

***Fléau d'insectes* (Mag).** Dès le niveau 5, le maître des mouches peut utiliser le pouvoir magique de *fléau d'insectes* comme un ensorceleur de son niveau de classe. Il peut le lancer 1 fois par jour et par niveau de classe de prestige.

Œufs de mouches (Sur). Au niveau 7, le maître des mouches peut adopter une forme de nuée (ou recouvrer sa forme normale) au prix d'une action libre.

***Mort rampante* (Mag).** Dès le niveau 8, le maître des mouches peut utiliser le pouvoir magique de *mort rampante* comme un ensorceleur de son niveau de classe. Il peut le lancer 1 fois par jour et par niveau de classe de prestige.

***Éveil de vermine* (Mag).** Au niveau 9, le maître des mouches est capable de doter une vermine d'une conscience quasi humaine. Il peut utiliser ce pouvoir 1 fois par semaine. Il est identique au sort de druide de 5e niveau d'*éveil*, si ce n'est que seule une vermine peut être affectée et qu'il n'affiche aucun coût en PX.

Saut de nuée (Sur). Au niveau 10, le maître des mouches est en parfaite harmonie avec les bourdonnements et vrombissements des nuées de vermine, ce qui lui offre le pouvoir de se déplacer instantanément sur de grandes distances. Une fois par jour, au prix d'une action simple, le personnage est capable de pénétrer dans une nuée normale dont la taille est supérieure ou égale à la sienne, puis de se rendre jusqu'à une autre nuée en 1 round, quelle que soit la distance qui les sépare. Le maître des mouches se contente de désigner la distance et la direction (« une nuée située à 75 kilomètres au sud »), après quoi le pouvoir le transporte jusqu'à la nuée la plus proche du lieu spécifié. Il a le droit de nommer une nuée précise (« une ruche installée non loin de la ville de Faucongris »), mais si celle-ci n'existe pas, le pouvoir échoue et le maître des mouches est éjecté de la nuée dans laquelle il est entré.

Les deux nuées doivent être vivantes. Leur origine peut être naturelle ou relevant d'une convocation. Un maître des mouches ayant adopté une forme de nuée ne peut servir de point de départ au pouvoir. Par contre, rien ne l'empêche d'entrer dans une *nuée d'insectes* créée lors du round précédant. Il peut également profiter de la forme de nuée d'un autre maître des mouches, aussi bien au départ qu'à destination. Lorsqu'il sort d'une nuée, le maître des mouches doit choisir un espace adjacent à celle-ci de 1,50 mètre sur 1,50 mètre où apparaître (ou un espace plus grand si sa taille l'exige).

À l'exception de ce qui est noté ci-dessus, ce pouvoir est identique au sort de druide de 6e niveau de *voie végétale*.

EXEMPLE DE MAÎTRE DES MOUCHES

Mictecacihuatl met un point d'honneur à protéger la forêt dans laquelle elle vit. En qualité de rôdeur, elle patrouillait la forêt, effrayant les intrus et terrassant les spoliateurs sur-le-champ. En découvrant la voie de la nature, elle s'attacha à l'aspect arachnide de sa personnalité et devint une maîtresse des mouches. Mictecacihuatl adore les nuées d'araignées et sa forêt en regorge.

Mictecacihuatl. Femme, arachnéa, Rôd3/Maître des mouches 5 ; FP 12 ; créature magique (métamorphe) de taille M ; DV 3d10+6, plus 5d8+10 ; pv 73 ; Init +3 ; VD 15 m, escalade 7,50 m ; CA 20 (contact 15, pris au dépourvu 17) ; Att morsure (+11 corps à corps, 1d6 plus venin), ou toile (+11 distance), ou *lance +1* (+14 corps à corps, 1d8+1/x3 ; all/esp 1,50 m/1,50 m (3 mètres avec la lance) ; AS *nuée d'insectes*, venin, sorts, toile, *nuée grouillante* ; Part transformation, vision dans le noir (18 m), ennemi juré (géants +1), charme-vermine, forme de nuée (3 fois/jour) ; AL N ; JS Réf +8, Vig +9, Vol +9 ; For 12, Dex 16, Con 14, Int 14, Sag 13, Cha 14.

Compétences et dons. Artisanat (tissage) +9, Concentration +11, Connaissances (nature) +9, Déplacement silencieux +18, Détection +8, Discrétion +18, Dressage +7, Escalade +16, Évasion +9, Perception auditive +8, Saut +11, Survie +11 ; Arme de prédilection (lance), Attaque en finesse (morsure), Pistage, Transformation rapide.

Sorts. Mictecacihuatl lance des sorts comme une ensorceleuse de niveau 3 (DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). Elle apprécie les illusions et les charmes, mais elle évite les sorts de feu.

Toile (Ext). Sous forme d'araignée ou d'hybride, (cf. transformation, ci-dessous), Mictecacihuatl peut projeter une toile jusqu'à 6 fois par jour. Cette attaque est similaire au lancer de filet, à quelques exceptions près : la toile a une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres et n'est efficace que contre les créatures de taille G ou inférieure (pour plus de précisions concernant l'usage des filets, reportez-vous au Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*). La toile se fixe aux solides, interdisant toute possibilité de s'en défaire.

Une créature enchevêtrée dans une toile peut s'en échapper, en réussissant un test d'Évasion (DD 20) ou la déchirer via un test de Force (DD 26). La toile a 6 points de résistance et le feu lui inflige des dégâts doublés.

Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.

Transformation (Sur). La forme naturelle de Mictecacihuatl est celle d'une araignée monstrueuse de taille G. Elle peut également se transformer en elfe ou en hybride mi-humanoïde mi-araignée de taille M. Chaque métamorphose exige une action simple (cf. le don Transformation, dans le Chapitre 4).

Sous forme humanoïde, Mictecacihuatl acquiert toutes les caractéristiques raciales de la race qu'elle imite. Ses autres caractéristiques restent les mêmes, sauf ses toiles et son venin, dont elle ne peut pas se servir.

Sous forme hybride, elle ressemble à première vue à un humanoïde, mais un test de Détection réussi (DD 18) révèle ses crocs et orifices à soie. Sous cette forme, elle peut se servir d'armes et de ses toiles.

Mictecacihuatl conserve son aspect jusqu'à ce qu'elle décide d'en changer. Ses métamorphoses ne peuvent pas être dissipées et elle ne reprend pas sa forme naturelle en mourant. Par contre, le sort *vision lucide* révèle sa véritable apparence si elle se présente sous forme d'humanoïde ou d'hybride.

Ennemi juré. Les géants constituent les ennemis jurés de Mictecacihuatl. Elle bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'elle les utilise contre eux. Elle bénéficie du même bonus aux dégâts contre ceux-ci. Le bonus s'applique également aux armes à distance, mais uniquement à 9 mètres ou moins.

***Nuée grouillante* (Mag).** Mictecacihuatl peut user de *nuée grouillante* comme une ensorceleuse de niveau 5, 5 fois par jour. Les créatures convoquées doivent être de la vermine. Lancez 1d20 sur la table suivante.

d20	Type de nuée
1–6	Araignées (vermine venimeuse)
7–13	Mille-pattes (vermine venimeuse)
14–20	Coléoptères volants (vermine)

Forme de nuée (Sur). Trois fois par jour, Mictecacihuatl est capable d'adopter la forme d'une nuée de petites vermines voraces et de recouvrer sa forme. Cet effet est identique à celui d'une *nuée grouillante*. Cependant, cette nuée est de taille M. Mictecacihuatl est libre de choisir le type de vermine dans la table ci-dessus. Sous forme de nuée, sa vitesse de déplacement est égale à 4,50 mètres, ou à 13,50 mètres si cette nuée vole (manoeuvrabilité médiocre).

La nuée dispose d'autant de points de vie que la créature originelle. Elle est vulnérable aux dégâts de feu et aux pouvoirs et sorts affichant une zone d'effet. Si la nuée est dispersée (via une *bourrasque*, par exemple), Mictecacihuatl doit recouvrer sa forme. Pour ce faire, les créatures dispersées doivent d'abord fusionner (à la vitesse de la nuée). Ensuite, lors du round suivant, Mictecacihuatl entreprend une action simple pour se transformer.

Mictecacihuatl est capable d'adopter la forme d'une nuée identique à celle produite par un sort de *fléau d'insectes*, si ce n'est qu'elle ne saurait être d'une taille supérieure à G (elle choisit l'espace occupé, 1,50 m ou 3 m). Cette nuée se déplace à la moitié de la vitesse normale de Mictecacihuatl et vole à la même vitesse que celle-ci (manœuvrabilité déplorable).

Pour tout le reste, forme de nuée est identique au pouvoir de druide de *forme animale* (cf. le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*).

Charme-vermine (Sur). Mictecacihuatl est capable d'influencer de la vermine dans une certaine mesure. Elle peut utiliser ce pouvoir 5 fois par jour. Cela lui permet de charmer jusqu'à 5 DV de vermine, les vermines ayant le moins de DV étant affectées les premières jusqu'à ce que sa limite de DV soit atteinte. La portée du pouvoir est égale à 15 mètres. Les vermines ont droit à un jet de Volonté (DD 16). Celles qui le réussissent ne peuvent plus être affectées par le pouvoir de charme-vermine de Mictecacihuatl durant une journée entière.

Les vermines charmées avancent vers Mictecacihuatl à leur vitesse de déplacement normale, en empruntant le chemin le plus direct. Si ce chemin les mène vers une zone dangereuse, elles ont

droit à un nouveau jet de sauvegarde. Les vermines charmées ne peuvent que se défendre. Si Mictecacihuatl se déplace, les vermines la suivent. Cet effet dure aussi longtemps qu'elle se concentre. Une fois la concentration brisée, les vermines ne peuvent plus être affectées par le pouvoir de charme-vermine de Mictecacihuatl durant une journée entière.

Fléau d'insectes **(Mag).** Cinq fois par jour, Mictecacihuatl peut utiliser le pouvoir magique de *fléau d'insectes* comme une ensorceleuse de niveau 5.

Sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, réparation* ; 1 – *armure de mage, bouclier, identification, projectile magique.*

Possessions. *Amulette d'armure naturelle +2, anneau de protection +2, bracelets d'armure +2, cape de résistance +2, lance +1,* quatre perles d'une valeur de 100 po, 395 po.

REJETON ÉMANCIPÉ

Esclaves malheureux de morts-vivants, liés éternellement dans une mort surnaturelle, divers types de rejeton hantent la nuit. De temps en temps, l'un de ces malheureux est affranchi suite à la mort de son créateur. Bien qu'il affiche toujours et encore la malédiction des morts-vivants, le rejeton émancipé commence à se souvenir de sa vie d'antan et parvient parfois à trouver un soupçon de rédemption.

La vie d'un rejeton émancipé est des plus solitaires. Peu des créatures dont il croise la route comprendront qu'il est en quête de vieux souvenirs, et la plupart tenteront de l'anéantir aussi vite que possible. Le rejeton émancipé retrouve parfois ses anciens compagnons d'aventures (qui, du reste, l'auront peut-être libéré) désireux de ne pas abandonner leur vieux camarade.

Dés de vie. d12.

CONDITIONS

Pour devenir rejeton émancipé, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Mort-vivant intelligent créé par un autre mort-vivant usant de son pouvoir de création de rejetons.

Bonus de base à l'attaque. +3.

Spécial. Doit avoir été créé en qualité de rejeton par un mort-vivant qui a depuis été détruit.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du rejeton émancipé (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de rejeton émancipé :

Armes et armures. Le rejeton émancipé est simplement formé au maniement de armes courantes.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le rejeton émancipé bénéficie d'un bonus de résistance au renvoi des morts-vivants de +2 par niveau. Ce bonus est cumulable avec toute autre forme de résistance au renvoi des morts-vivants. Par exemple, une goule émancipée de niveau 1 bénéficiera d'un bonus total de résistance au renvoi des morts-vivants de +4 (+2 parce qu'il s'agit d'une goule et +2 pour la classe de prestige).

Rappel des dons (Ext). Au niveau 1, le rejeton émancipé se souvient de plusieurs aspects de son ancienne vie. Il regagne tous les dons qu'il connaissait de son vivant, du moins s'il satisfait toujours à leurs conditions. Ces dons viennent en plus de ceux qui découlent de l'acquisition d'un niveau.

Rappel des aptitudes de classe (Ext). Au niveau 2, le rejeton émancipé se souvient davantage encore de son existence d'autrefois. Il peut désormais utiliser toutes les aptitudes de son ancienne classe, comme un personnage du niveau de celle-ci. S'il s'agissait d'une classe de lanceur de sorts, le rejeton émancipé a la faculté de lancer un sort de chaque niveau qui lui est ouvert (un magicien devra tout de même compulser son grimoire, ou identifier des parchemins s'il a perdu celui-ci). Si le personnage disposait d'un familier, le lien télépathique qui les unissait est rétabli.

Redécouverte (Ext). Au niveau 3, le rejeton émancipé prend conscience de tout son passé. Il se souvient de tous ses pouvoirs et aptitudes de classe, recouvre son ancien bonus de base à l'attaque, ses bonus aux jets de sauvegarde dus à ses niveaux de classe, ses points de vie et tous les avantages découlant de sa classe. Désormais, il peut désormais progresser dans n'importe laquelle de ses anciennes classes. Cette règle est même applicable dans le cas d'une classe qui n'autorise normalement pas le multiclassage, mais seulement si le personnage n'en avait pas quitté la voie au moment de devenir un rejeton mort-vivant. Ainsi, un ancien paladin a le droit de continuer sa progression de paladin (se multiclassant alors en monstre/paladin), mais s'il a renoncé à cette classe avant sa transformation, il ne peut plus y revenir.

En outre, un rejeton émancipé de niveau 3 réalise un bond en avant soudain en terme de NPE. Si le personnage prend tous les niveaux de cette classe de prestige, son NPE est alors égal à la somme de son NPE monstrueux, de ses trois niveaux de rejeton émancipé et de ses niveaux d'ancienne classe de personnage.

Par exemple, Yvine était un guerrier de niveau 10 qui devint un rejeton goule, puis qui fut libéré. Il part à l'aventure comme un personnage dont le NPE s'élève à 5, puis prend un niveau de rejeton émancipé. Il affiche alors un NPE 6. Il prend un nouveau niveau de rejeton émancipé et son NPE passe à 7. Arrivé au niveau 3, son NPE grimpe brutalement à 18 (5 pour la goule, +3 pour le rejeton émancipé, +10 pour le guerrier).

EXEMPLE DE REJETON ÉMANCIPÉ

Cet exemple exploite une ombre basée sur une ensorceleuse elfe, Anastrianna Galanodel. Tuée par une ombre alors qu'elle cherchait un ouvrage maléfique, Anastrianna devint un mort-vivant 3 rounds plus tard. Peu après, elle réalisa que son maître avait été détruit et qu'elle était libre. Elle choisit de se tourner vers son

TABLE 7–5 : REJETON ÉMANCIPÉ

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Résistance au renvoi des morts-vivants (+2), rappel des dons
2	+1	+0	+0	+3	Résistance au renvoi des morts-vivants (+4), rappel des caractéristiques de classe
3	+2	+1	+1	+3	Résistance au renvoi des morts-vivants (+6),redécouverte

ancien alignement, neutre, et s'efforça de retrouver ses souvenirs. Anastrianna se souvient aujourd'hui de sa première vie et a recouvré ses facultés de lanceuse de sorts. Accompagnée de son familier, Annastrianna est aujourd'hui une ombre en quête de pouvoir.



Anastrianna Galanodel. Femme, Ens4/Rejeton émancipé 3 ; FP 10 ; mort-vivant (intangible) de taille M ; DV 3d12, plus 4d4, plus 3d12 ; pv 49 ; Init +3 ; VD 9 m, vol 12 m (bonne) ; CA 17 (contact 17, pris au dépourvu 14) ; Att contact intangible (+4 corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d6 points de For) ; all/esp 1,50 m/1,50 m ; Part création de rejetons, caractéristiques raciales des elfes, familier, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+8), mort-vivant ; AL N ; JS Réf +6, Vig +2, Vol +10 ; For –, Dex 17, Con –, Int 10, Sag 12, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +10, Artisanat (alchimie) +7, Concentration +9, Connaissances (mystères) +6, Détection +2, Fouille +4, Perception auditive +2 ; Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Volonté de fer.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde dont la Force est réduite à 0 par le contact intangible d'Anastrianna devient une ombre à son tour en 1d4 rounds. Le rejeton est alors sous le contrôle d'Anastrianna et reste son esclave jusqu'à la mort.

Anastrianna peut contrôler jusqu'à vingt de ces rejetons à la fois. Si elle en crée alors un nouveau, elle perd le contrôle du plus ancien de ses serviteurs.

Caractéristiques raciales des elfes. Immunisée contre les sorts et effets magiques de *sommeil* ; vision nocturne ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de type enchantement ; a droit à un test de Fouille automatique lorsqu'elle passe à 1,50 mètre ou moins d'une porte dissimulée ou d'un passage secret ; Maniement des armes de guerre (arc long composite) et Maniement des armes de guerre (épée longue) en qualité de dons supplémentaires ; bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

Familier. Le familier d'Anastrianna lui confère Vigilance en qualité de don supplémentaire (quand il se trouve dans un rayon de 1,50 mètre). Anastrianna peut partager ses sorts avec lui et tous deux entretiennent un lien télépathique dont la portée s'élève à 1,5 km. Pour plus de détails, reportez-vous à *Les familiers* dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*.

Intangible. Uniquement affectée par les autres créatures intangibles, les armes au moins +1 et la magie. A 50 % de chances de ne pas être affectée par une attaque physique. Traverse les solides à volonté. Ne tient pas compte de l'armure adverse. Se déplace toujours en silence.

Mort-vivant. Immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique et la mort par dégâts excessifs.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, prestidigitation, réparation* ; 1er – *identification, projectile magique, repli expéditif* ; 2e – *sphère de feu*.

Possessions. En qualité de créature intangible, Anastrianna ne se sert pas d'objets physiques. Malheureusement, cela signifie qu'elle ne peut plus utiliser

REJETON AFFRANCHI

Si le créateur d'un rejeton mort-vivant est anéanti, le serviteur n'est plus sous le contrôle de cette créature. Si le rejeton émancipé était un PJ de son vivant, il peut désormais partir à l'aventure comme un personnage doté d'un NPE égal à celui de son créateur. Par exemple, une goule émancipée a un NPE 5, alors qu'une ombre émancipée dispose d'un NPE 10.

Lorsque le lien mental qu'entretiennent le créateur et son rejeton est brisé, ce dernier en est instantanément informé. Il peut alors choisir de recouvrer l'alignement dont il était doté de son vivant. Qu'il conserve ou non son alignement de mort-vivant, le rejeton émancipé garde les souvenirs superficiels de son passé (le type de personnage qu'il était dans la vie, qui étaient ses amis, etc.). Ces souvenirs superficiels aideront le rejeton émancipé à trouver et à rejoindre son ancien groupe d'aventuriers, du moins s'il le souhaite.

Le rejeton émancipé gagne des points d'expérience en partant à l'aventure, les ajoutant aux PX totaux acquis par le personnage de son vivant. Quand il gagne un niveau, il bénéficie de celui-ci normalement ou continue sur la voie de la classe de prestige de rejeton émancipé, ce qui lui permettra finalement de recouvrer les pouvoirs dont il disposait avant d'entrer dans les rangs des morts-vivants.

identification, lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture et *sphère de feu* (tous exploitant des composantes ou focaliseurs matériels).

Tillatal, corbeau familier. DV 7 ; pv 23 ; Att +6 corps à corps ; Part attaques de contact, parle une langue, esquive surnaturelle ; la description du corbeau figure dans le *Manuel des Monstres*.

SAVANT ILLITHID

Chacun sait que les flagelleurs mentaux sont de grands amateurs de cervelle, mais certains poussent le vice plus loin encore. Le savant illithid est une sorte d'universitaire qui s'intéresse aux sciences appliquées, acquérant de nouvelles connaissances par le biais des cerveaux qu'il dévore.

Le savant illithid se spécialise le plus souvent en magie profane, habituellement en qualité de magicien, d'autant qu'il est versé dans l'érudition. De par leur insatiable soif de connaissances, les bardes empruntent souvent cette voie. Parfois, un flagelleur mental dénué de classe entame une carrière de savant illithid après avoir dévoré un cerveau particulièrement intéressant.

Les savants illithids se joignent à tous les types de groupes d'aventuriers, mais ils apprécient avant tout la compagnie des autres flagelleurs mentaux. Généralement, ils s'entourent de plusieurs esclaves issus des classes ou des types de créatures désirés. Un savant illithid mène souvent une inquisition, voire une secte, pour parvenir à ses fins.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir savant illithid, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Flagelleur mental.

Compétence. Degré de maîtrise de 10 en Connaissances (mystères).

Spécial. Doit avoir dévoré le cerveau d'une créature de FP 9 ou plus.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du savant illithid (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag) et Scrutation (Int, compétence exclusive).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de savant illithid :

Armes et armures. Le savant illithid n'est pas formé au maniement des armes et des boucliers. Il n'est pas davantage formé au port de l'armure.

Acquisition de compétence (Ext). Au niveau 1, le savant illithid acquiert une compétence connue de la créature dont il vient d'ingurgiter le cerveau. Il gagne à jamais tous les degrés de maîtrise que possédait ladite créature dans cette compétence (mais ne bénéficie pas des bonus aux valeurs de caractéristique ou des bonus raciaux applicables au modificateur de la compétence), même si ce total est supérieur à celui qui est normalement autorisé pour un personnage du niveau de l'illithid.



Cette compétence devient une compétence de classe pour le savant illithid, qui peut alors y investir d'autres degrés de maîtrise (tant que cela ne dépasse pas son degré de maîtrise maximum autorisé).

Aux niveaux 4, 6 et 8, le savant illithid acquiert une compétence supplémentaire par le biais d'un cerveau dévoré.

Savoir (Ext). Au niveau 1, le savant illithid bénéficie du pouvoir d'effectuer un test de savoir spécial, 2 fois par jour, pour se souvenir d'informations ésotériques contenues dans un cerveau dont il vient de se repaître. Comme dans le cas d'un test de savoir bardique (cf. le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs* pour plus de détails sur ce pouvoir et le DD du test), le savant illithid ajoute son niveau de classe de prestige et son modificateur d'Intelligence dès qu'il s'agit de découvrir un renseignement singulier.

Aux niveaux 2, 5 et 9, le savant illithid peut effectuer un test de savoir spécial deux fois de plus par jour.

Acquisition de don (Ext). Au niveau 2, le savant illithid acquiert à jamais l'un des dons d'une créature dont il a dévoré le cerveau, du moins s'il satisfait aux conditions de celui-ci. Aux niveaux 4, 6 et 8, le savant illithid gagne un don supplémentaire via un cerveau ingurgité.

Acquisition d'aptitude de classe (Ext). Au niveau 3, le savant illithid gagne à jamais une aptitude de classe d'une créature dont il a consommé le cerveau, comme un personnage du niveau de la créature dans cette classe. Si la victime était un lanceur de sorts, le savant illithid est capable de lancer un sort par niveau ouvert au personnage (s'il s'agissait d'un magicien, le flagelleur mental doit tout de même compulser un grimoire ou apprendre par le biais de parchemins), sans oublier les sorts en bonus qu'une valeur de caractéristique élevée lui confère. Si le savant illithid disposait déjà de niveaux de lanceur de sorts, ces sorts viennent en plus de ceux qu'ils lui confèrent.

Au niveaux 7 et 10, le savant illithid gagne une autre aptitude de classe via un cerveau dévoré.

Acquisition d'attaque spéciale ou de particularité (Ext). Au niveau 5, le savant illithid gagne à jamais une attaque spéciale ou particularité d'une créature dont il a consommé le cerveau. Le pouvoir en question ne doit pas dépendre de l'une des caractéristiques physiques de la victime, comme un regard, un souffle, le vol ou une attaque naturelle portée à l'aide d'un appendice que ne possède pas le flagelleur mental. Si le pouvoir autorise un jet de sauvegarde, le savant illithid exploite son propre modificateur de valeur de caractéristique pour fixer le DD.

Au niveau 9, le savant illithid gagne une autre attaque spéciale ou particularité via un cerveau dévoré.

Exemple de savant illithid

Sugglir Wissenka est un flagelleur mental qui arpente la voie du maître des ombres depuis la naissance. Ses compagnons des ombres et lui capturèrent de nombreux esclaves pour le compte de leur ville. Après une attaque drow, Sugglir comprit que sa véritable allégeance tendait vers les illithids, aussi abandonna-t-il sa carrière de maître des ombres pour se tourner vers le cercle des savants illithids. Sugglir est un farouche défenseur de son peuple. Le plus souvent, il réalise des missions visant à éliminer les menaces qui planent sur les illithids de sa ville.

Sugglir Wissenka. Homme, flagelleur mental, Maî3/Savant illithid 3 ; FP 15 ; aberration de taille M ; DV 8d8+8, plus 3d8+3, plus 3d4+3 ; pv 72 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 24 (contact 15, pris au dépourvu 22) ; Att 4 tentacules (+13 corps à corps, 1d4+1) ; all/esp 1,50 m/1,50 m ; AS décervelage, étreinte, *décharge mentale*, facultés psioniques, *ombres illusoires*, attaque sournoise (+7d6), *convocation d'ombre* ; Part vision dans le noir (18 m), esquive totale, discrétion totale, savoir (4 fois/jour), RM 25, télépathie, esquive totale ; AL LM ; JS Réf +11, Vig +10, Vol +17 ; For 12, Dex 14, Con 12, Int 20, Sag 17, Cha 18.

Compétences et dons. Acrobaties +12, Bluff +16, Concentration +15, Connaissances (mystères) +17, Déplacement silencieux +17, Détection +18, Diplomatie +16, Discrétion +22, Fouille* +14, Intimidation +11, Perception auditive +13, Psychologie +13, Représentation +9, Saut +7 ; Arme de prédilection (tentacule), Attaque en finesse (tentacule), Expertise du combat, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine**.

Attaque sournoise. Il s'agit d'une aptitude de classe acquise. Quand Sugglir est capable de frapper un adversaire alors que celui-ci n'est pas en mesure de se défendre, il touche un organe vital et inflige des dégâts supplémentaires. À chaque fois que cet adversaire ne peut bénéficier de son bonus de Dextérité à la classe d'armure (qu'il en ait un ou pas), l'attaque de Sugglir délivre +7d6 points de dégâts supplémentaires. Ces dégâts augmentent de 1d6 points tous les 3 niveaux (+2d6 au niveau 5 et +3d6 au niveau 8). Si Sugglir inflige un coup critique durant cette attaque sournoise, les dégâts en sus ne sont pas multipliés.

Précision et pénétration sont essentielles pour toucher un organe vital. Les attaques à distance n'entrent dans cette catégorie que si elles sont portées à 9 mètres ou moins.

Avec une matraque ou un coup à mains nues, Sugglir est capable de porter une attaque sournoise qui inflige des dégâts temporaires plutôt que des dégâts normaux. Par contre, il ne peut infliger des dégâts temporaires en utilisant une arme qui inflige des dégâts normaux, pas même avec le malus habituel de –4, car il doit faire un usage optimal de son arme pour réaliser l'attaque sournoise.

Sugglir ne peut exécuter d'attaque sournoise que sur des créatures vivantes possédant une anatomie discernable ; les morts-vivants, les créatures artificielles, les vases, les plantes et les créatures intangibles ne disposent pas d'organes vitaux qu'il est possible de frapper. De plus, les créatures qui sont immunisées contre les coups critiques n'y sont pas davantage sujettes. Sugglir doit être en mesure de voir sa cible suffisamment bien pour localiser un organe vital. Il ne peut porter d'attaque sournoise si la créature bénéficie

Table 7–6 : Savant illithid

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Acquisition de compétence (1), savoir (2 fois/jour)
2	+1	+0	+0	+3	Acquisition de don (1), savoir (4 fois/jour)
3	+1	+1	+1	+3	Acquisition d'aptitude de classe (1)
4	+2	+1	+1	+4	Acquisition de compétence (2), acquisition de don (2)
5	+2	+1	+1	+5	Acquisition d'attaque spéciale ou de particularité (1), savoir (6 fois/jour)
6	+3	+2	+2	+5	Acquisition de compétence (3), acquisition de don (3)
7	+3	+2	+2	+5	Acquisition d'aptitude de classe (2)
8	+4	+2	+2	+6	Acquisition de compétence (4), acquisition de don (4)
9	+4	+3	+3	+6	Acquisition d'attaque spéciale ou de particularité (2), savoir (8 fois/jour)
10	+5	+3	+3	+7	Acquisition d'aptitude de classe (3)

d'un camouflage, ou s'il frappe les membres d'un adversaire dont les organes vitaux ne sont pas dans sa ligne de mire.

Décharge mentale (**Mag**). Cette attaque prend la forme d'un cône de 18 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 18) sous peine d'être étourdies pendant 3d4 rounds. Le flagelleur mental se sert de ce pouvoir pour chasser. Ainsi, il peut tranquillement se repaître de la cervelle de ses proies étourdies.

Facultés psioniques (**Mag**). *Changement de plan, charme-monstre, détection de pensées, lévitation, projection astrale* et *suggestion*, à volonté. Tous ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 8 (DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). Les DD sont basés sur le Charisme.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, Sugglir doit réussir une attaque de tentacule sur une créature de taille P, M ou G. S'il parvient à maintenir sa prise, son tentacule se fixe au crâne de sa proie. Sugglir peut également attaquer une créature de taille TG, mais seulement s'il arrive à se porter au niveau de la tête de celle-ci.

Une fois que Sugglir a agrippé sa proie, il fixe tous ses tentacules restants en remportant un seul test de lutte opposé. Son adversaire peut tenter de se dégager en remportant le test de lutte opposé (ou un test d'Évasion opposé au test de lutte de Sugglir). Cependant, Sugglir bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 par tentacule fixé au crâne de sa victime au début du tour de jeu de cette dernière.

Décervelage (Ext). Si Sugglir commence son tour de jeu avec ses quatre tentacules fixés autour du crâne d'une créature et s'il remporte un test de lutte opposé, il extrait brutalement le cerveau de sa victime, la tuant sur le coup.

Télépathie (Sur). Sugglir peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

Discrétion totale (Sur). Sugglir peut faire appel à sa compétence de Discrétion même si on l'observe. Du moment qu'il se trouve à moins de 3 mètres d'une zone d'ombre, il peut se cacher au vu et au su de tout le monde (à noter qu'il ne peut se fondre dans sa propre ombre).

Esquive totale (Ext). Si Sugglir réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu*), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Ce pouvoir extraordinaire ne peut être utilisé que si Sugglir porte au maximum une armure légère.

Esquive instinctive (Ext). Sugglir réagit instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. À partir de ce moment, il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible. (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Ombres illusoires (**Mag**). Sugglir peut créer des illusions à partir des ombres qui l'entourent. Ce pouvoir produit un effet similaire au sort *image silencieuse*. Il peut être utilisé 1 fois par jour.

Convocation d'ombre (**Mag**). Sugglir a convoqué une ombre, un mort-vivant décrit dans le *Manuel des Monstres*. Contrairement aux ombres normales, celle-ci est du même alignement que SugglirPersonne d'autre que ce dernier ne peut la renvoyer, l'intimider ou la contrôler. Elle accompagne fidèlement Sugglir, avec qui elle peut communiquer intelligiblement.

Si l'ombre est détruite, ou si Sugglir la renvoie volontairement, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur (DD 15). Dans le cas contraire, il perd 600 PX. Un jet de sauvegarde réussi réduit de moitié cette perte de points d'expérience. une ombre détruite ou renvoyée ne peut pas être remplacée avant un an et un jour.

Compétences. * Il s'agit d'une compétence acquise.

Dons. ** Il s'agit d'un don acquis.

Savoir (ext). Sugglir bénéficie d'un bonus de +9 aux tests de savoir. Il peut utiliser ce pouvoir 2 fois par jour.

Compagnons. Sugglir dispose d'une ombre (cf. *convocation d'ombre*, ci-dessus) et de deux esclaves torves.

Possessions. *Amulette d'armure naturelle +3, bracelets d'armure +3, anneau de protection +3, cape de résistance +3, arc court de force +1* (bonus de For +1), 20 *flèches endormantes*.

SECTAIRE YUAN-TI

Les jungles les plus profondes renferment des temples oubliés consacrés aux dieux du Mal que révèrent les yuan-tis. Nul étranger ne connaît les mystères qui enveloppent ces divinités, mais les sectaire yuan-tis poursuivent leurs rituels dans le but d'accroître davantage de puissance personnelle.

Un sectaire yuan-ti peut entrer au service de Merrshaulk, la principale divinité de ce peuple, en atteignant l'âge adulte. Après le rituel visant à le faire sortir de l'adolescence, le candidat pénètre dans les temples troglodytes et n'a par la suite plus de raison de quitter le complexe. Rituels et apprentissage par cœur rythment leur quotidien, alors que de lugubres visions hantent leurs rêves. Rituels sacrificiels et cérémonies sanglantes pavent la voie qui mène au but ultime : devenir un émissaire immortel de Merrshaulk.

TABLE 7–7 : SECTAIRE YUAN-TI

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+2	+2	Cercle extérieur, crachat empoisonné	+1 niveau dans la classe précédente
2	+1	+0	+3	+3	Domaine de prestige de la Souffrance, *bâtons serpentins*	+1 niveau dans la classe précédente
3	+2	+1	+3	+3	Troisième cercle, *fléchettes serpentines*	+1 niveau dans la classe précédente
4	+3	+1	+4	+4	Maîtrise psionique, faculté psionique (*chant de douleur*)	+1 niveau dans la classe précédente
5	+3	+1	+4	+4	Deuxième cercle	+1 niveau dans la classe précédente
6	+4	+2	+5	+5	Maîtrise psionique supérieure, faculté psionique (*chant d'agonie*)	+1 niveau dans la classe précédente
7	+5	+2	+5	+5	Premier cercle, *sanctification maléfique*	+1 niveau dans la classe précédente
8	+6	+2	+6	+6	Contrôle des reptiles, faculté psionique (*chant de mort*)	+1 niveau dans la classe précédente
9	+6	+3	+6	+6	Cercle intérieur, aura maudite	+1 niveau dans la classe précédente
10	+7	+3	+7	+7	Voix de Merrshaulk	+1 niveau dans la classe précédente

Les sectaires yuan-tis sont liés à leur temple, mais il arrive que certains entreprennent une quête (généralement pour fonder un nouveau temple), accompagnés par un grand nombre de sang-pur.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir sectaire yuan-ti, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Yuan-ti (sang-mêlé ou abomination).

Alignement. Mauvais.

Divinité tutélaire. Merrshaulk.

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Artisanat (alchimie), degré de maîtrise de 10 en Connaissances (religion) et de gré de maîtrise de 1 en Représentation (chorale).

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins de 3e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du sectaire yuan-ti (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (au choix) (Int), Concentration (Con), Connaissances (architecture) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Profession (au choix) (Sag), Représentation (chorale) (Sag) et Scrutation (Int, compétence exclusive).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de sectaire yuan-ti :

Armes et armures. Le sectaire yuan-ti est formé au maniement des armes courantes et des boucliers. Par contre, il n'est pas formé au port de l'armure.

Sorts. Le sectaire yuan-ti poursuit ses recherches magiques. Chaque fois qu'il gagne un niveau de sectaire yuan-ti, il acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts divins (à noter cependant qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau de sectaire yuan-ti à celui de sa classe de lanceur de sorts pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour (et son niveau de lanceur de sorts par la même occasion).

Cercle extérieur. Le sectaire yuan-ti entre au service de Merrshaulk et apprend certains des secrets du culte. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation lorsqu'il a affaire à des yuan-tis n'appartenant pas à la hiérarchie du temple, mais également d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Connaissances (religion) en rapport avec le culte de Merrshaulk.

En outre, le sectaire yuan-ti découvre le secret du brassage de l'effroyable mixture qui transforme les humains en corrompu ou en couveurs (cf. *Yuan-ti* dans le Chapitre 10). Ce mélange nécessite le venin d'un yuan-ti pur-sang ou sang-mêlé, ainsi que des plantes et racines qu'on ne trouve que dans les forêts tropicales (coût des matières premières égal à 50 po minimum). Le DD de conception de cette mixture est égal à 25. Si le sectaire dispose de 5 degrés de maîtrise en Profession (herboriste), il bénéficie d'un bonus de synergie de +2 à ce test.



Crachat empoisonné. Le sectaire yuan-ti crache son venin (s'il dispose d'une attaque empoisonnée) sur un cône de 3 mètres.

Domaine de prestige de la Souffrance. Au niveau 2, le sectaire yuan-ti a accès au domaine de prestige de la Souffrance. Cela lui ouvre donc les portes d'un troisième domaine de sorts et du pouvoir qu'il accorde, comme précisé dans l'encart de la page ci-contre.

***Bâtons serpentins* (Mag).** Au niveau 2, le sectaire yuan-ti gagne le pouvoir de transformer des bouts de bois inertes (comme des flèches, des torches ou des bâtons) en serpents. Une fois par jour, il peut donc transformer 1d4 bâtons +1 par niveau de classe (ce qui inclut ses niveaux de prêtre) sur une portée moyenne (30 mètres + 3 mètres par niveau). Il ne peut s'agir d'objets enchantés. Les objets non portés ne bénéficient d'aucun jet de sauvegarde. Par contre, ceux qui se trouvent en possession d'une créature ont droit à un jet de Volonté. Les bâtons de 60 centimètres de long ou moins deviennent des vipères de taille TP ; de 60 centimètres à 1,20 mètre, ce sont des serpents de taille P ; et de 1,20 mètre à 2,40 mètres, il s'agit de serpents de taille M. Le fait de transformer une arme de grande taille (comme une pique) en vipère de taille G revient à créer deux serpents. Les objets de très grande taille ou plus ne sauraient être transformés. La durée du pouvoir est égale à 2 rounds par niveau de classe.

Troisième cercle. Au niveau 3, le sectaire yuan-ti progresse au sein de la hiérarchie du culte de Merrshaulk. Les tests de Connaissances (religion), de Diplomatie et d'Intimidation face à d'autres yuan-tis bénéficient désormais d'un bonus de circonstances de +4.

Fléchettes serpentines **(Mag).** Dès le niveau 3, le sectaire yuan-ti se fait tatouer des serpents sur les avant-bras ou (s'il n'en possède pas) sur les jambes ou la queue. Trois fois par jour, au prix d'une action simple, le sectaire peut lancer ces tatouages contre des adversaires situés à portée moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau). Les serpents touchent automatiquement car ils frappent avec une précision surnaturelle. La cible subit 2d6 points de dégâts dus à l'impact et doit réussir un jet de Vigueur en raison du venin (DD égal à 10 + le niveau du sectaire yuan-ti + son modificateur de Con). Les dégâts initiaux et secondaires correspondent à un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.

Au round suivant, les serpents filent jusqu'au sectaire. Pour pouvoir lancer de nouveau le sort, le sectaire doit avaler les serpents vivants, après quoi les tatouages réapparaissent sur ses bras. Le fait de les engloutir est une action simple qui ne cause aucun dégât au sectaire.

Maîtrise psionique (Sur). Au niveau 4, les facultés psioniques du sectaire yuan-ti se sont considérablement affinées. Il ajoute +2 au DD des jets de sauvegarde visant à résister à ses facultés psioniques.

Faculté psionique (*chant de douleur*) **(Mag).** Au niveau 4, le sectaire yuan-ti développe ses facultés psioniques innées et finit par s'attacher aux cérémonies les plus douloureuses. À volonté et au prix d'une action complexe, il peut entreprendre une danse ondulante et un chant profane infligeant 3d6 points de dégâts à une créature située dans un rayon de 18 mètres. Si le jet de Volonté est réussi (DD égal à 10 + niveau de classe du sectaire yuan-ti + son modificateur de Sag), réduisez les dégâts de moitié. Ce pouvoir n'a aucune prise sur les êtres qui sont immunisés contre les effets mentaux, comme les vases et les plantes.

Deuxième cercle. Au niveau 5, le sectaire yuan-ti obtient une place de choix au sein de la hiérarchie du culte de Merrshaulk. Les tests de Connaissances (religion), de Diplomatie et d'Intimidation face à d'autres yuan-tis bénéficient désormais d'un bonus de circonstances de +6.

En outre, si le sectaire est un sang-mêlé, il endure un douloureux rituel nocturne qui fait de lui une abomination à tête humaine (les abominations dirigent le temple). S'il s'agit d'une abomination mais qu'il n'a pas de tête humaine, la cérémonie lui en confère une. Ce rituel nécessite la présence d'au moins six abominations du cercle intérieur.

Enfin, le sectaire est désormais capable de transformer un corrompu en yuan-ti de sang-pur. Il s'agit là de concevoir une version plus puissante de l'infusion utilisée pour transformer les humains en corrompus (Artisanat [alchimie], DD 30, 100 po de matières premières). En outre, au moins trois sectaires yuan-tis du deuxième cercle doivent présider la cérémonie, qui dure 1 heure. Si la créature ne souhaite pas être transformée, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD égal à 10 + le niveau de classe du sectaire yuan-ti + son modificateur de Con). En cas d'échec, elle sombre dans le coma et meurt dans l'heure qui suit, à moins qu'elle ne jouisse du secours d'un sort de *neutralisation du poison* ou de *retardement du poison*.

Maîtrise psionique supérieure (Sur). Au niveau 6, les facultés psioniques du sectaire yuan-ti sont toujours plus affûtées. Il ajoute +4 au DD des jets de sauvegarde visant à résister à ses facultés psioniques. Ce bonus remplace celui du pouvoir de maîtrise psionique.

Faculté psionique (*chant d'agonie*) **(Mag).** Au niveau 6, le sectaire yuan-ti devient un maître des douleurs. Trois fois par jour et au prix d'une action complexe, il peut entreprendre une danse et un chant infligeant 9d6 points de dégâts à une créature située dans un rayon de 18 mètres. Si le jet de Volonté est réussi (DD égal à 10 + niveau de classe du sectaire yuan-ti + son modificateur de Sag), réduisez les dégâts de moitié. Ce pouvoir n'a aucune prise sur les êtres qui sont immunisés contre les effets mentaux, comme les vases et les plantes.

Premier cercle. Au niveau 7, le sectaire yuan-ti progresse encore au sein de la hiérarchie du culte de Merrshaulk. Les tests de Connaissances (religion), de Diplomatie et d'Intimidation face à d'autres yuan-tis bénéficient désormais d'un bonus de circonstances de +8.

En outre, le venin du sectaire se montre plus virulent. Il gagne le don Poison virulent en guise de don supplémentaire.

Enfin, le sectaire est désormais capable de transformer un yuan-ti de sang-pur en sang-mêlé. Il s'agit là de concevoir une version plus puissante de l'infusion utilisée pour transformer les humains en corrompus (Artisanat [alchimie], DD 35, 500 po de matières premières). En outre, au moins trois sectaires yuan-tis du cercle intérieur doivent présider la cérémonie, qui dure 6 heures. Si la créature ne souhaite pas être transformée, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD égal à 10 + le niveau de classe du sectaire yuan-ti + son modificateur de Con). En cas d'échec, elle sombre dans le coma et meurt dans l'heure qui suit, à moins qu'elle ne jouisse du secours d'un sort de *neutralisation du poison* ou de *retardement du poison*.

Sanctification maléfique **(Mag).** Au niveau 7, le sectaire yuan-ti peut lancer *sanctification maléfique*, 1 fois par semaine, comme le sort du même nom jeté par un prêtre de son niveau de classe (ce qui inclut les niveaux de prêtre). Les composantes matérielles habituelles ne sont pas nécessaires, mais il doit sacrifier des herbes, huiles et encens pour une valeur de 500 po par niveau des sorts liés à la *sanctification maléfique*.

Contrôle des reptiles (Sur). Au niveau 8, le sectaire yuan-ti peut contrôler les serpents et animaux reptiliens situés dans un rayon de 9 mètres, à volonté. Cet effet est semblable à celui de *domination d'animal* lancé comme par un prêtre de son niveau de classe (ce qui inclut les niveaux de prêtre).

DOMAINE DE PRESTIGE DE LA SOUFFRANCE

Pouvoir accordé. Le personnage peut user de *contact douloureux*, 1 fois par jour. Effectuez une attaque de contact au corps à corps contre une créature vivante, qui affuble cette dernière un malus d'altération de –2 en Force et en Dextérité pendant 1 minute en cas de réussite. Ce pouvoir magique n'affecte pas les créatures immunisées contre les coups critiques.

Sorts du domaine de la Souffrance

1 Imprécation
2 Endurance
3 Malédiction
4 Énergie négative
5 Débilité
6 Mise à mal
7 Mauvais œil (effet de fièvre uniquement)
8 Symbole (effet de douleur uniquement)
9 Flétrissure

Faculté psionique (*chant de mort*) (Mag). Au niveau 8, le sectaire yuan-ti peut réaliser un rituel sacrificiel pour la gloire de Merrshaulk. Une fois par jour et au prix d'une action complexe, il peut entreprendre une danse et un chant terrassant une créature située dans un rayon de 18 mètres. Si le jet de Volonté est réussi (DD égal à 10 + niveau de classe du sectaire yuan-ti + son modificateur de Sag), elle subit 6d6 points de dégâts. Ce pouvoir n'a aucune prise sur les êtres qui sont immunisés contre les effets mentaux, comme les vases et les plantes.

Premier cercle. Au niveau 9, le sectaire yuan-ti entre au sein du plus puissant cercle de la hiérarchie du culte de Merrshaulk. Les tests de Connaissances (religion), de Diplomatie et d'Intimidation face à d'autres yuan-tis bénéficient désormais d'un bonus de circonstances de +10.

En outre, le venin du sectaire se montre encore plus dangereux. Il gagne le don Poison mortel en guise de don supplémentaire.

Enfin, le sectaire est désormais capable de transformer un yuan-ti de sang-mêlé en abomination. Il doit se joindre à cinq autres sectaires du cercle intérieur pour accomplir une cérémonie qui dure 1 journée. Un sectaire lance *métamorphose provoquée* sur la créature qui doit être transformée pendant que les autres prient et psalmodient. La créature doit recevoir six doses de la décoction qui transforme un sang-pur en sang-mêlé, à raison d'une toutes les 4 heures. Si la créature ne souhaite pas être transformée, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD égal à 10 + le niveau de classe du sectaire yuan-ti + son modificateur de Con). En cas d'échec, elle meurt.

Aura maudite (Sur). Au niveau 9, le sectaire yuan-ti peut lancer *aura maudite*, 1 fois par semaine, comme le sort du même nom jeté par un prêtre de son niveau de classe (ce qui inclut les niveaux de prêtre).

Voix de Merrshaulk. Au niveau 10, le sectaire yuan-ti atteint l'apogée de sa carrière, transcendant son essence mortelle pour devenir un émissaire de Merrshaulk. Son type devient Extérieur, mais il peut être rappelé à la vie s'il y consent. Il bénéficie désormais d'une résistance à la magie égale à 20 + son modificateur de Sagesse.

En outre, la Voix de Merrshaulk gagne le pouvoir surnaturel de communiquer via télépathie avec les créatures situées dans un rayon de 30 mètres qui sont douées d'un langage. Il peut également contrôler les autres yuan-tis à volonté, comme s'il lançait un sort de *domination universelle* lancé comme par un prêtre du niveau de classe du sectaire yuan-ti (ce qui inclut les niveaux de prêtre). Il s'agit d'un effet de coercition mentale et magique.

EXEMPLE DE SECTAIRE YUAN-TI

De par son astuce et sa ruse, Shauganttha acquit l'influence qu'il détient aujourd'hui, notamment en capturant de nombreux orques et humains pour que les anciens du village les transforment en corrompus. Lorsque sa communauté fut envahie puis dispersée par un groupe d'aventuriers, Shauganttha se rendit jusqu'à une grande ville yuan-ti située sous une métropole humaine et trouva une place de conseiller auprès du grand prêtre du temple de Merrshaulk.

Shauganttha. Homme, abomination yuan-ti, Prê5/Sectaire yuan-ti 2 ; FP 16 ; humanoïde monstrueux de taille G ; DV 9d8+27, plus 5d8+15, plus 2d4+6 ; pv 115 ; Init +5 ; VD 9 m, escalade 6 m, nage 6 m ; CA 31 (contact 14, pris au dépourvu 30) ; Att morsure (+16 corps à corps, 2d6+5), ou *cimeterre* +3 (+15/+10/+5 corps à corps, 1d6+8/18–20), ou *arc long composite* +3 [bonus de For +4] accompagné de *flèches* +2 (+14/+9/+4 distance, 1d8+5/x3) ; esp/all 3 m/3 m ; AS constriction 1d6+7, étreinte, facultés psioniques, intimidation des morts-vivants (6 fois/jour), pouvoirs magiques, *bâtons serpentins* ; Part vision dans le noir (18 m), cercle extérieur, RM 16, domaine de prestige de la Souffrance ; AL CM ; JS Réf +13, Vig +15, Vol +19 ; For 21, Dex 13, Con 17, Int 18, Sag 19, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +15, Artisanat (alchimie) +11, Artisanat (taille des pierres précieuses) +11, Concentration +13, Connaissances (religion) +19, Détection +16, Discrétion +11*, Escalade +15, Natation +16, Perception auditive +16, Représentation +10 ; Arme de prédilection (cimeterre), Combat en aveugle (B), Esquive, Expertise du combat, Magie de guerre, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance (B).

Compétences. * Si Shauganttha use de son pouvoir de *mimétisme*, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +8 aux tests de Discrétion.

Constriction (Ext). Shauganttha inflige 1d6+7 points de dégâts contondants en enserrant sa victime chaque fois qu'il réussit un test de lutte.

Étreinte (Ext). Si Shauganttha réussit à toucher à l'aide de son attaque de morsure, il inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité (bonus de lutte +21). Ce pouvoir ne fonctionne que contre les adversaires de taille M ou inférieure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction au cours du même round. Ensuite, Shauganttha a le choix : poursuivre la lutte normalement ou user de sa morsure pour saisir son adversaire. (malus de –20 au test de lutte, mais on considère que Shauganttha n'est pas agrippé). Dans tous les cas, chaque test de lutte réussi lors de rounds consécutifs inflige automatiquement des dégâts de morsure et de constriction.

Facultés psioniques (Mag). Shauganttha peut reproduire les effets suivants à volonté :

Détection du poison. Comme le sort du même nom jeté par un ensorceleur de niveau 6.

Transformation. Shauganttha peut prendre la forme d'une vipère de taille TP à G (cf. l'Appendice 2 du *Manuel des Monstres*). Ce pouvoir est similaire au sort *changement de forme* lancé par un ensorceleur de niveau 19, si ce n'est que les formes possibles sont limitées. Il utilise le venin du serpent dont il prend l'apparence car il n'en possède pas naturellement.

Mimétisme. Tel un caméléon, Shauganttha peut modifier la couleur de sa peau et de son équipement pour se fondre dans l'environnement.

Production d'acide. Shauganttha peut secréter de l'acide par les pores de sa peau, ce qui inflige 1d6 points de dégâts à tout ce qu'il touche. L'acide devient inoffensif dès qu'il quitte son corps.

Aversion. Shauganttha peut générer un effet coercitif affectant une créature distante de 9 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas souffrir d'une violente phobie vis-à-vis des serpents pendant 10 minutes. Si cela se produit, elle ne peut pas s'approcher à 6 mètres ou moins d'un serpent ou d'un yuan-ti, et même si l'objet de sa terreur est la mort. Si elle se trouve trop près quand le pouvoir commence à faire effet, elle s'éloigne aussitôt. Elle peut vaincre sa phobie en réussissant un second jet de Volonté (DD 17) mais, même en cas de succès, elle ressent une violente crainte qui se traduit par un malus de –4 en Dextérité jusqu'à la fin de l'effet ou jusqu'à ce qu'elle soit à plus de 6 mètres de tous les serpents et yuan-tis présents. Ces détails exceptés, cette faculté psionique est semblable au sort *aversion*, lancé comme par un ensorceleur de niveau 16.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Shauganttha est capable d'intimider les morts-vivants en canalisant l'énergie négative.

Pouvoirs magiques. *Enchevêtrement, frayeur, hypnose des animaux, métamorphose provoquée, neutralisation du poison, suggestion* et *ténèbres profondes*, 1 fois par jour. Tous ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 8 (DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort).

***Bâtons serpentins* (Mag).** Au niveau 2, Shauganttha a gagné le pouvoir de transformer des bouts de bois inertes (comme des flèches, des torches ou des bâtons) en serpents. Une fois par jour, il peut donc transformer 1d4+7 bâtons sur une portée moyenne (30 mètres + 3 mètres par niveau). Il ne peut s'agir d'objets enchantés. Les objets non portés ne bénéficient d'aucun jet de sauvegarde. Par contre, ceux qui se trouvent en possession d'une créature ont droit à un jet de Volonté. Les bâtons de 60 centimètres de long ou moins deviennent des vipères de taille TP ; de 60 centimètres à 1,20 mètre, ce sont des serpents de taille P ; et de 1,20 mètre à 2,40 mètres, il s'agit de serpents de taille M. Le fait de transformer une arme de grande taille (comme une pique) en vipère de taille G revient à créer deux serpents. Les objets de très grande taille ou plus ne sauraient être transformés. La durée du pouvoir est égale à 14 rounds.

Vision dans le noir. Shauganttha voit dans le noir comme s'il était en plein jour.

Cercle extérieur. Au niveau 1, Shauganttha est entré au service de Merrshaulk et a appris certains des secrets du culte. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation lorsqu'il a affaire à des yuan-tis n'appartenant pas à la hiérarchie du temple, mais également d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Connaissances (religion) en rapport avec le culte de Merrshaulk.

En outre, Shauganttha a découvert le secret du brassage de l'effroyable mixture qui transforme les humains en corrompus ou en couveurs (cf. *Yuan-ti* dans le Chapitre 10). Ce mélange nécessite le venin d'un yuan-ti pur-sang ou sang-mêlé, ainsi que des plantes et racines qu'on ne trouve que dans les forêts tropicales (coût des matières premières égal à 50 po minimum). Le DD de conception de cette mixture est égal à 25.

Domaine de prestige de la Souffrance. Au niveau 2, Shauganttha a accès au domaine de prestige de la Souffrance. Cela lui ouvre donc les portes d'un troisième domaine de sorts et du pouvoir qu'il accorde, comme précisé dans l'encart de la page précédente.

Sorts de prêtre préparés (5/5/4/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14). 0 – *lumière, résistance* (x2), *soins superficiels, stimulant* ; 1er – *anathème, arme magique, frayeur, imprécation**, *protection contre Bien* ; 2e – *endurance**, *force de taureau, immobilisation de personne, restauration partielle* ; 3e – *malédiction**, *négation de l'invisibilité, ténèbres profondes*.

* Sort de domaine. Dieu : Merrshaulk. Domaines : Chaos (lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Mal (lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts) et Souffrance (*contact douloureux*).

Possessions. *Chemise de mailles en mithral +2 d'invulnérabilité, amulette d'armure naturelle +4, anneau de protection +4, cimeterre +3, arc long de force +3* (bonus de For +4), 50 *flèches +2, cape de résistance +5, gantelets d'ogre, collier à boules de feu* (2e modèle), *yeux de lynx, potion de Sagesse* (x3), *baguette de soins légers* (50 charges), 85 po.

SIBYLLE

Ancrée dans une tradition antique ou rendue folle par quelque inspiration divine, la sibylle est une devineresse solitaire. Les aventuriers investis d'une quête effectuent le voyage périlleux qui les conduira jusqu'à l'antre lointain et caché pour y obtenir un aperçu du futur.

La sibylle est particulièrement talentueuse en matière de divination, non pas en servant une divinité, mais en s'attachant au lien mystique qui frôle la démence. Le sphinx et sa fameuse énigme en constituent l'exemple traditionnel, mais toute créature douée de talents de divination est à même d'emprunter cette voie. Certains célestes, fées et autres diables deviennent des sibylles. Cependant, les diables y viennent souvent pour tourmenter et tromper les mortels.

De par sa nature même, la sibylle est très solitaire. De tels êtres quittent rarement leur antre, mais leurs mystérieux desseins les poussent parfois à rechercher des connaissances oubliées. Dans ces rares moments, il arrive que des sibylles concluent des alliances temporaires pour remplir leurs objectifs immédiats.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir sibylle, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Neutre.

Compétences. Degré de maîtrise de 10 en Concentration, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères) et degré de maîtrise de 8 en Psychologie.

Spécial. Doit posséder un pouvoir magique de divination inné.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de la sibylle (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (au choix) (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (au choix) (Int), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Scrutation (compétence exclusive, Int).

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de sibylle :

Armes et armures. La sibylle n'est pas formée au maniement des armes et des boucliers. Elle n'est pas davantage formée au port de l'armure.

TABLE 7–10 : SIBYLLE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Intuition divine
2	+1	+0	+0	+3	Intuition véritable
3	+1	+1	+1	+3	Énigme (devinette)
4	+2	+1	+1	+4	Mission, savoir mystérieux
5	+2	+1	+1	+4	Énigme (mystère)
6	+3	+2	+2	+5	Quête
7	+3	+2	+2	+5	Énigme (koan)
8	+4	+2	+2	+6	Énigme (rébus)
9	+4	+3	+3	+6	Souhait limité
10	+5	+3	+3	+7	Énigme (apocryphe)

Intuition divine (Sur). La sibylle est capable de toucher l'essence même de la réalité, mais de manière mentale. Elle bénéficie d'une « valeur d'intuition » égale à son niveau dans cette classe de prestige. Celle-ci produit trois effets :

1. Ajoutez la valeur d'intuition à celle de Sagesse lorsqu'il s'agit de fixer les sorts en bonus ou le DD des jets de sauvegarde des sorts et pouvoirs magiques divins lancés.

2. Ôtez cette valeur à celle de Sagesse lorsque la sibylle effectue un test ou un jet de sauvegarde relevant de la Sagesse uniquement.

3. Une fois par jour, la sibylle peut ajouter sa valeur d'intuition à celle de Sagesse dans le cadre d'un test ou d'un jet de sauvegarde. Elle doit choisir d'utiliser ce pouvoir avant d'effectuer le jet.

Intuition véritable (Sur). Au niveau 2, la sibylle apprend à se concentrer intérieurement et à discerner les vérités cachées. Quand elle passe 24 heures totalement seule, sa valeur d'intuition bénéficie de deux effets supplémentaires (pour les prochaines 24 heures).

1.Cette valeur est ajoutée à celle d'Intelligence quand elle effectue un test relevant de cette caractéristique, comme un test de Scrutation ou de savoir bardique.

2. Cette valeur est soustraite de celle d'Intelligence lorsqu'il s'agit de fixer les sorts en bonus ou le DD des jets de sauvegarde des sorts et pouvoirs magiques profanes lancés.



Énigme (Mag). Dès le niveau 3, la sibylle bénéficie du don de prophétie et distingue plus clairement les choses au fil de sa progression. Cependant, les vérités qu'elle distingue sont voilées de mystère. Ces révélations sont toujours exactes et ne coûtent ni points d'expérience ni composantes matérielles. Cependant, il faut en payer le prix : répondre à l'énigme de la sibylle. En cas de réponse correcte, l'intéressé bénéficie d'un sort de divination spécial, sans la moindre chance d'échec. Dans le cas contraire, il est frappé de malus toujours plus lourds au fil de la difficulté des énigmes.

Devinette. Au niveau 3, la sibylle entreprend d'exprimer son don de prophétie. L'énigme est des plus simples. En cas de réponse correcte, l'intéressé bénéficie des effets d'un sort d'*augure*, sans la moindre chance d'échec. Dans le cas contraire, l'intéressé subit un affaiblissement temporaire de 1 point dans une caractéristique choisie par la sibylle. Cette dernière peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et par niveau de classe.

Mystère. Au niveau 5, les prophéties de la sibylle se font plus précises. L'énigme constitue un défi certain. En cas de réponse correcte, l'intéressé bénéficie des effets d'un sort de *divination*, sans la moindre chance d'échec. Dans le cas contraire, l'intéressé subit un affaiblissement temporaire de 2 points dans une caractéristique choisie par la sibylle. Cette dernière peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et par niveau de classe.

Koan. Au niveau 7, les prophéties de la sibylle sont surprenantes. L'énigme constitue un bon défi. En cas de réponse correcte, l'intéressé bénéficie des effets d'un sort de *communion* lancé comme par un prêtre du niveau de personnage de la sibylle (celle-ci contacte une puissante entité extraplanaire aux penchants philosophiques similaires). Dans le cas contraire, l'intéressé subit un affaiblissement temporaire de 2 points dans toutes les caractéristiques. Cette dernière peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et par tranche de 2 niveaux de classe (arrondir à l'entier inférieur).

Énigme. Au niveau 8, la sibylle agrémente ses prophéties de connaissances surnaturelles. L'énigme est difficile. En cas de réponse correcte, l'intéressé bénéficie des effets d'un sort de *mythes et légendes*, mais il ne faut que 1d4x10 rounds pour glaner une réponse sur une personne ou un objet situé tout près. Si la sibylle ne dispose que d'informations détaillées, le temps nécessaire passe à 1d4x10 minutes, voire à 1d10 jours s'il s'agit de simples rumeurs. En cas de mauvaise réponse, l'intéressé subit un affaiblissement temporaire de 2 points dans toutes les caractéristiques, pour un maximum de –8. Une valeur de caractéristique ne saurait ainsi descendre sous 1. La sibylle peut utiliser ce pouvoir jusqu'à trois fois par semaine.

Apocryphe. Au niveau 10, la clairvoyance surnaturelle de la sibylle est quasi infaillible. Il est presque impossible de résoudre l'énigme. En cas de réponse correcte, l'intéressé bénéficie des effets d'un sort de *localisation suprême*, mais la sibylle n'a pas besoin d'être en contact avec la personne ou l'objet recherché. Dans le cas contraire, l'intéressé subit 2d6 niveaux négatifs. Cette dernière peut utiliser ce pouvoir une fois par semaine.

***Mission* (Mag).** Au niveau 4, la sibylle peut, 1 fois par jour, user de *mission* en qualité de sort divin lancé comme par un prêtre de son niveau de classe (ajoutez-y d'éventuels niveaux de prêtre).

Savoir mystérieux (Ext). Au niveau 4, la sibylle bénéficie d'un test de savoir spécial, semblable à celui des bardes et des gardiens du savoir, si ce n'est qu'elle est limitée dans son utilisation. Elle ajoute sa valeur d'intuition (cf. intuition divine, plus haut) au jet de dé, sans oublier d'éventuels niveaux de barde ou de gardien du savoir. Cependant, en cas d'échec, elle perd le bénéfice de son pouvoir d'intuition véritable jusqu'à ce qu'elle ait de nouveau passé 24 heures dans la plus grande solitude.

***Quête* (Mag).** Au niveau 6, la sibylle peut, 1 fois par jour, user de *quête* en qualité de sort divin lancé comme par un prêtre de son niveau de classe (ajoutez-y d'éventuels niveaux de prêtre).

***Souhait limité* (Mag).** Au niveau 9, la sibylle peut, 1 fois par an, user de *souhait limité* en qualité de sort divin lancé comme par un prêtre de son niveau de classe (ajoutez-y d'éventuels niveaux de prêtre).

EXEMPLE DE SIBYLLE

Xanaphia Naïlo est un oracle vivant dans une caverne montagneuse reculée. Les quelques privilégiés qui la connaissent parlent

à demi-mot de ses visions. Bien que ses conseils soient fort précieux, elle est complètement folle et parle souvent des horreurs dont elle a été témoin lors de ses pérégrinations extraplanaires. Par contre, elle ne précise jamais si elle a réellement vu ces horreurs ou si elle les a distinguées par le biais de sa magie. En échange de ses services, elle demande simplement de quoi survivre, sachant qu'elle se contente de peu dans son ermitage.

Xanaphia Naïlo. Femme, lillende, Sibylle 2 ; FP 9 ; humanoïde (Bien, Chaos) de taille G ; DV 7d8+21, plus 2d4+6 ; pv 63 ; Init +3 ; VD 6 m, vol 21 m (moyenne) ; CA 22 (contact 15, pris au dépourvu 19) ; Att *très grande épée à deux mains* +2 (+14/+9 corps à corps, 2d8+9/19–20) et queue (+7 corps à corps, 2d6+2) ; all/esp 3 m/3 m ; AS constriction 2d6+5, étreinte, pouvoirs magiques, sorts ; Part résistance au feu (20), Extérieur, immunité contre le poison ; AL N* ; JS Réf +11, Vig +10, Vol +14 ; For 20, Dex 17, Con 16, Int 14, Sag 16, Cha 18.

* Lorsque Xanathia devint folle, son alignement passa de chaotique bon à neutre. Du reste, ce changement lui permis d'entreprendre la classe de prestige de sibylle.

GESTION DES ÉNIGMES

Qu'on soit joueur ou MD, la bonne utilisation des énigmes reste un sujet des plus difficiles. Trop souvent, les énigmes sont à la portée d'un enfant, constituent un affligeant cliché ou apparaissent si obscures qu'elles en deviennent parfaitement incompréhensibles (sauf aux yeux de leur créateur). Voici quelques suggestions visant à préparer des énigmes crédibles selon la complexité de la situation.

Jetons un œil à quelques exemples issus de la mythologie, du folklore et des spectacles populaires. (Rappelez-vous du vieux gardien du pont dans *Monty Python, Sacré Graal*).

L'énigme du sphinx est connue et ne convient donc pas, mais songez à d'autres sources, comme les déclarations de l'oracle de Delphes. Voici ce qu'il répondit aux Athéniens venus chercher conseil contre le conquérant perse Xerxès : « Les remparts de bois vous sauveront, vous et vos enfants. » Cette déclaration est ambiguë, mais la solution que trouvèrent les Athéniens en est une bonne interprétation : ils mirent en chantier une flotte qui finit par repousser les Perses. L'énigme n'affiche pas toujours qu'une seule réponse, et la façon dont elle est interprétée peut constituer les bases de l'aventure.

Pour ce qui est du sort *divination*, le *Manuel des Joueurs* renferme des conseils utiles en matière de prophéties obscures. Vous pouvez également vous reporter aux *Gardiens de la Foi*.

Les contes de fées constituent une merveilleuse source d'inspiration en matière d'énigmes et de prophéties. On a généralement besoin d'un héros pour répondre à une question ou résoudre un mystère, ce qui fait un parfait récit aux yeux d'une sibylle. Vous trouverez de nombreux contes populaires sur l'Internet, dont certains exotiques (les joueurs américains et européens ont moins de chances de les connaître). Notez que les énigmes intéressent souvent les mathématiciens. Enfin, de nombreux ouvrages traitant des énigmes sont disponibles en librairie, en bibliothèque et online. Commencez donc par là.

Exemples d'énigmes

Devinette. Il s'agit d'une énigme facile, relevant presque de la plaisanterie. Voici, par exemple, une énigme haïtienne traditionnelle : « Elle sert à manger, elle tient sur quatre pieds et pourtant elle ne mange pas. » La réponse est : une table. Cette énigme peut constituer un indice visant à orienter les personnages vers un autel.

Mystère. On trouve des exemples de mystères dans le folklore et la littérature. Dans *Bilbo le Hobbit*, de J. R. R. Tolkien, Bilbo propose à Gollum l'énigme suivante : « Qu'est-ce qui a des racines que personne ne voit, qui est plus grand que les arbres, qui monte, qui monte, et pourtant ne pousse jamais ? » La réponse est : une montagne. Cela mènera certainement le groupe sur la piste d'une cité naine perdue ou de l'antre d'un dragon.

Koan. Là, les choses se corsent. La meilleure source d'inspiration de ce type d'énigme est un recueil de fables zen ou de *koan*. Voici un exemple : tracez une droite et demandez à votre interlocuteur de la raccourcir sans la toucher. La réponse habituelle consiste à tracer une seconde droite, plus longue. Voici une autre énigme classique sur laquelle méditer : une femme a un frère qui est né au même moment, au même jour et la même année qu'elle. Cependant, tous deux ne sont pas jumeaux. Comment cela est-il possible ? » Réponse : ce sont deux membres de triplés. Dans l'idéal, ce type d'énigme doit obliger le protagoniste à penser de façon inhabituelle et proposer un genre d'aventure original.

Rébus. La réponse à ce type d'énigme est difficile. Elle doit donc susciter une bonne dose de réflexion et de recherches. Les énigmes religieuses et philosophiques constituent de bons rébus, car elles élèvent ceux qui en trouvent la réponse à un plus haut degré de conscience. Voici un exemple mongol qui traite d'étoiles précises et qui peut se référer à une expédition extraplanaire. (Dans ce cas, sans doute voudrez-vous remplacer les références réelles par leurs équivalents au sein du monde de jeu.)

Derrière les montagnes Altaï et Khangaï,
Se trouvent des centaines de milliers de chevaux, dit-on.
S'y trouve un groupe de sept solitaires, dit-on.
S'y trouve aussi un groupe de six qui se rassemblent, dit-on.
S'y trouve encore un groupe de trois qui forment une file, dit-on.
S'y trouvent deux qui luisent de blanc et de noir, dit-on.
S'y trouve une qui reste en retrait, dit-on.

(Les « centaines de milliers » font référence à l'ensemble des étoiles. Les « sept solitaires » sont celles qui constituent la constellation de la Grande Ourse. Le nombre d'étoiles décline à chaque ligne de l'énigme. Celle qui « reste en retrait » est l'étoile polaire, que l'on repère en allongeant une arête du trapézoïde de la Grande Ourse.)

Apocryphe. Il est plus difficile de concevoir une énigme de ce type que d'y répondre ! Le plus simple est de proposer une énigme qui n'en est pas vraiment une, comme la colle adressée à Gollum dans *Bilbo le Hobbit* : « Qu'ai-je dans ma poche ? » Selon toute vraisemblance, Bilbo tricha, mais Gollum accepta la question et tenta d'y répondre, validant ainsi le défi. De même, le simple fait de désigner Rumplestiltskin par son nom est presque impossible et il ne s'agit peut-être même pas d'une énigme. Cependant, la récompense en est grande. Si vous ne souhaitez pas enfreindre les règles, faites référence à des objets ou cultures inhabituels, peut-être en adaptant des énigmes du monde réel à celui du jeu. Cela constitue l'une des meilleures façons d'entamer une quête visant à retrouver un artefact ou un savoir ancestral autour de laquelle s'élèvera la campagne.

Compétences et dons. Art de la magie +18, Concentration +18, Connaissances (mystères) +19, Détection +16, Diplomatie +15, Discrétion –1, Estimation +15, Perception auditive +19, Psychologie +20, Représentation +24, Survie +19 ; Extension de durée, Extension de pouvoir magique, Magie de guerre, Réflexes surhumains.

Sorts. La lilende lance des sorts comme un barde de niveau 6.

Pouvoirs magiques. *Déblocage, lumière, ténèbres* et *terrain hallucinatoire*, 3 fois par jour ; *charme-personne, communication avec les animaux* et *communication avec les plantes*, 1 fois par jour. Tous ces pouvoirs sont lancés comme par un barde de niveau 10 (DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort.

Xanaphia maîtrise le pouvoir de musique de barde au niveau 6.

Étreinte (Ext). Si Xanaphia réussit à toucher à l'aide de son attaque de queue, elle inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité. Ce pouvoir ne fonctionne que contre les adversaires de taille M ou inférieure. Ensuite, Xanaphia a le choix : poursuivre la lutte normalement ou user de sa queue pour saisir son adversaire. Si elle parvient à maintenir sa prise, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.

Constriction (Ext). Xanaphia inflige 2d6+5 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé contre une créature de taille M ou inférieure. Cela mobilise la partie inférieure de son corps et elle ne peut pas de déplacer tant qu'elle tient un adversaire de la sorte, mais elle peut continuer d'attaquer avec son épée.

Résistance au feu (Ext). Xanaphia est immunisée contre les feux non magiques et possède une résistance à la magie (20).

Extérieur. Vision dans le noir (18 mètres) ; ne peut être ni rappelée à la vie ni ressuscitée (sauf par les sorts *souhait* ou *miracle*).

Intuition divine (Sur). Xanaphia bénéficie d'une « valeur d'intuition » égale à 2. Celle-ci produit trois effets :

1. Ajoutez sa valeur d'intuition à celle de Sagesse lorsqu'il s'agit de fixer les sorts en bonus ou le DD des jets de sauvegarde des sorts et pouvoirs magiques divins qu'elle lance.

2. Ôtez cette valeur à celle de Sagesse lorsque Xanaphia effectue quelque test ou jet de sauvegarde relevant de la Sagesse uniquement.

3. Une fois par jour, Xanaphia peut ajouter sa valeur d'intuition à celle de Sagesse sur un test ou jet de sauvegarde. Elle doit choisir d'utiliser ce pouvoir avant d'effectuer le jet.

Intuition véritable (Sur). Xanaphia est capable de se concentrer intérieurement et de discerner les vérités cachées. Quand elle passe 24 heures totalement seule, sa valeur d'intuition bénéficie de deux effets supplémentaires (pour les prochaines 24 heures).

1. Cette valeur est ajoutée à celle d'Intelligence quand elle effectue un test relevant de cette caractéristique, comme un test de Scrutation ou de savoir bardique.

2. Cette valeur est soustraite de celle d'Intelligence lorsqu'il s'agit de fixer les sorts en bonus ou le DD des jets de sauvegarde des sorts et pouvoirs magiques profanes qu'elle lance.

Compétences. Xanaphia bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie.

Sorts de barde connus (6/5/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, ouverture/fermeture, prestidigitation, réparation* ; 1er – *armure de mage, détection des passages secrets, identification, repli expéditif, serviteur invisible* ; 2e – *détection de l'invisibilité, détection de pensées, don des langues, flou, invisibilité.*

Possessions. *Amulette d'armure naturelle +3, bracelets d'armure +2, cape de résistance +3, anneau de protection +3, très grande épée à deux mains +2, 2 potions de Charisme, yeux de lynx.*

SIRÈNE

Certaines harpies affûtent leurs chants pour qu'ils suscitent de nouveaux effets. La sirène est une artiste qui cherche constamment à étendre et à bonifier son pouvoir de son inné.

Toute créature dotée d'un pouvoir de son mental a le droit d'entreprendre cette classe de prestige, mais hormis les harpies, peu de créatures sont suffisamment intelligentes pour le faire.

Parfois, les manteleurs aiguisent davantage encore leurs impressionnants pouvoirs soniques. Quelques babéliens et chiens de Yeth suivent cette voie, mais ils restent rares.

Les sirènes peuvent poser de véritables problèmes au sein d'un groupe de personnages, car leurs pouvoirs soniques frappent sans faire de distinction. Cependant, au fil de leur progression, elles finissent par soutenir les combattants avec une grande efficacité, réduisant la résistance de leurs ennemis avant de leur porter un coup fatal.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir sirène, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 6 en Bluff, degré de maîtrise de 6 en Intimidation et de gré de maîtrise de 8 en Représentation (ce qui inclut art du bouffon, ballades, chorale, mélodie, odes, poèmes humoristiques, sagas épiques ou talent de conteur).

Spécial. Doit posséder un pouvoir mental de son inné.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de la sirène (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (au choix) (Int), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Profession (au choix) (Int), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Représentation (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de sirène :

Armes et armures. La sirène n'est pas formée au maniement des armes et des boucliers. Elle n'est pas davantage formée au port de l'armure.

Réverbération (Sur). Au niveau 1, la sirène gagne le don Réverbération (cf. le Chapitre 4) en qualité de don supplémentaire.

Chant de désespoir (Sur). Au niveau 2, la sirène entreprend de bonifier ses formidables pouvoirs de son. Une fois par jour, elle peut accompagner son attaque de son d'un effet de désespoir semblable à celui d'un sort d'*émotion*. Toutes les créatures affectées par l'attaque de son effectuent leur jet de sauvegarde contre celle-ci avant de déterminer l'effet du désespoir. Le DD du jet de Volonté visant à y résister est égal à 12 + le niveau de la sirène + son modificateur de Cha. Enfin, l'effet du désespoir dure 1 round par niveau de classe de sirène.

Bonus de Charisme (Ext). Au niveau 3, la sirène bénéficie d'un bonus inné de +2 en Charisme. Ce bonus passe à +4 au niveau 6, puis à +5 au niveau 8.

Chant cauchemardesque (Sur). Au niveau 4, la sirène gagne un nouveau pouvoir de son. Une fois par jour et par niveau de classe de prestige, elle peut accompagner son attaque de son d'un effet terrifiant. Celui-ci est semblable à celui d'un sort d'*assassin imaginaire*. Il affecte toutes les créatures situées à portée de l'attaque de son de la sirène et sa durée est instantanée. Le DD des jets de Vigueur et de Volonté visant à y résister est égal à 12 + le niveau de la sirène + son modificateur de Cha.

Table 7–8 : sirène

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Réverbération
2	+1	+0	+0	+3	Chant de désespoir
3	+2	+1	+1	+3	Bonus de Charisme (+2)
4	+3	+1	+1	+4	Chant cauchemardesque
5	+3	+1	+1	+4	Chant de bêtise
6	+4	+2	+2	+5	Bonus de Charisme (+4)
7	+5	+2	+2	+5	Chant de faiblesse
8	+6	+2	+2	+6	Bonus de Charisme (+5)
9	+6	+3	+3	+6	Chant de pierre
10	+7	+3	+3	+7	Chant de mort

Chant de bêtise (Sur). Au niveau 5, la sirène gagne un nouveau pouvoir de son. Une fois par jour et par niveau de classe de prestige, elle peut accompagner son attaque de son d'un effet affectant l'Intelligence. Celui-ci est semblable à celui d'un sort de *débilité*. Il affecte toutes les créatures situées à portée de l'attaque de son de la sirène et sa durée est instantanée. Le DD du jet de Volonté visant à y résister est égal à 12 + le niveau de la sirène + son modificateur de Cha. En outre, les lanceurs de sorts profanes et les créatures usant de pouvoirs magiques profanes subissent un malus de –4 à leur jet de sauvegarde.

Chant de faiblesse (Sur). Au niveau 7, la sirène gagne un nouveau pouvoir de son. Une fois par jour et par niveau de classe de prestige, elle peut accompagner son attaque de son d'un effet absorbant les niveaux. Celui-ci est semblable à celui d'un sort d'*énergie négative*. Les créatures situées à portée de l'attaque de son de la sirène ont droit à un jet de Vigueur pour y résister et sa durée est instantanée. Le DD du jet de Vigueur visant à y résister et à éliminer les niveaux négatifs est égal à 12 + le niveau de la sirène + son modificateur de Cha.

Chant de pierre (Sur). Au niveau 9, la sirène gagne un nouveau pouvoir de son. Une fois par jour et par niveau de classe de prestige, elle peut accompagner son attaque de son d'un effet de *pétrification*. Celui-ci est semblable à celui d'un sort du même nom. Il affecte toutes les créatures situées à portée de l'attaque de son de la sirène et sa durée est instantanée. Le DD du jet de Vigueur visant à y résister est égal à 12 + le niveau de la sirène + son modificateur de Cha.

Chant de mort (Sur). Au niveau 10, l'attaque de son de la sirène est à son zénith. Une fois par jour, elle peut accompagner son attaque de son d'un effet de *mot de pouvoir mortel*. Celui-ci est semblable à celui d'un sort du même nom et sa durée est instantanée.

EXEMPLE DE SIRÈNE

Mélantha Akanthapoula a toujours aimé chanter. Que des proies vinssent dans les parages ou non, elle prenait un réel plaisir à



chanter. Elle croisa la route d'un groupe d'aventuriers qui abritait un barde, et elle tomba littéralement amoureuse de la musique bardique. Elle fut intriguée par l'idée même qu'une créature puisse altérer ses chants et elle devint une sirène. Elle se mit alors en quête d'interprètes contre lesquels concourir. Elle apprécie les concours contre des bardes car ils sont plus épicés. Généralement, elle tente de les captiver, eux ou leurs compagnons, et rajoute par-dessus cela son chant de désespoir pour réduire leurs jets de sauvegarde.

Mélantha Akanthapoula. Femme, harpie, Sirène 2 ; FP 6 ; humanoïde monstrueux de taille M ; DV 7d8 plus 2d4 ; pv 36 ; Init +3 ; VD 6 m, vol 24 m (moyenne) ; CA 20 (contact 15, pris au dépourvu 17) ; Att 2 griffes (+8 corps à corps, 1d3), ou *gourdin +1* (+9/+4 corps à corps, 1d6+1) ; all/esp 1,50 m/1,50 m ; AS chant captivant, chant de désespoir ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +9, Vig +1, Vol +9 ; For 10, Dex 16, Con 10, Int 12, Sag 10, Cha 16.

Compétences et dons. Bluff +9, Détection +4, Intimidation +9, Perception auditive +4, Représentation +14 ; Attaque en vol, Esquive, Persuasion, Réverbération.

Dons. Le DD des jets de sauvegarde dont il est fait mention ci-dessous inclut déjà le bonus de Réverbération.

Chant captivant (Sur). L'attaque la plus insidieuse de Mélantha est son chant. Quand elle y fait appel, toutes les créatures (autres que des harpies) distantes de 90 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté (DD égal à 15 + son modificateur de Cha, sans oublier l'éventuel bénéfice de l'une de ses *potions de Charisme*) pour ne pas être captivées. C'est un effet de son et mental, de type charme. Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par le chant de Mélantha pendant une journée entière.

Les victimes envoûtées avancent en droite ligne vers Mélantha. Si leur chemin les oblige à franchir un obstacle dangereux (marcher dans les flammes, tomber d'une falaise, etc.), elles ont droit à un second jet de Volonté. Les créatures captivées ne peuvent rien faire d'autre que se défendre (elles sont donc incapables de combattre ou de s'enfuir, mais ne subissent pas de malus si on les attaque). Dès qu'elles arrivent à 1,50 mètre de Mélantha, elles s'immobilisent et ne se défendent pas contre ses attaques. L'effet dure tant que la harpie chante. Un barde utilisant son pouvoir de contre-chant permet aux créatures envoûtées d'effectuer un nouveau jet de Volonté.

Chant de désespoir (Sur). Une fois par jour, Mélantha peut accompagner son attaque de son d'un effet de désespoir semblable à celui d'un sort d'*émotion*. Toutes les créatures affectées par l'attaque de son effectuent leur jet de sauvegarde contre celle-ci avant de déterminer l'effet du désespoir. Le DD du jet de Volonté visant à y résister est égal à 14 + son modificateur de Cha (sans oublier l'éventuel bénéfice de l'une de ses *potions de Charisme*). Enfin, l'effet du désespoir dure 2 round.

Possessions. *Amulette d'armure naturelle +2, bracelets d'armure +2, cape de résistance +2, anneau de protection +2, gourdin +1, 2 potions de Charisme*, 100 po.

SURVIVANT

Durant leur carrière d'aventurier, les héros – en particulier les héros monstrueux – sont parfois victimes de domination, d'attaques spéciales et de sorts mentaux. Les personnages monstrueux sont vulnérables aux attaques magiques, d'autant que leurs jets de sauvegarde sont souvent inférieurs à ceux des races standard. Pour cette raison, de nombreux héros fondent des académies militaires au sein desquelles les élèves consentants suivent un programme douloureux. Ces élèves sont donc exposés à d'incroyables pièges défiant leur agilité, à des séances de torture psionique (via sorts mentaux et mercenaires non humains), à de fréquentes attaques de morts-vivants contrôlés (mais qui n'en absorbent pas moins l'énergie) et à tout un éventail de poisons. Ceux qui survivent au programme réapparaissent quelques semaines plus tard – plus résistants, plus rapides et moins vulnérables aux attaques.

Les survivants sont issus de toutes les classes possibles et imaginables. Seule une bonne préparation mentale et physique leur est nécessaire.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir survivant, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base aux jets de sauvegarde. Le bonus de base aux jets de sauvegarde le plus élevé doit être inférieur au niveau du personnage.

Spécial. Avant d'entamer cette classe de prestige, le survivant doit étudier pendant un mois. Durant cette période, il doit rester au même endroit et consacrer tout son temps à étudier, à s'entraîner et à méditer.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Le survivant peut utiliser ses points de compétence pour choisir des compétences de son ancienne classe (ou de sa race monstrueuse de base) ou des compétences d'autre classe. La classe de prestige de survivant n'ajoute pas de nouvelles compétences à la liste du personnage.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de survivant :

Armes et armures. Le survivant n'est pas formé au maniement des armes et des boucliers. Il n'est pas davantage formé au port de l'armure.

Esquive instinctive (Ext). Le survivant acquiert un pouvoir lui permettant de réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. À partir de ce moment, il conserve son bonus de Dex à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé). Au niveau 3, le survivant ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que si ceux-ci venaient tous de la même direction. La plupart des roublards deviennent donc

TABLE 7–9 : SURVIVANT

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA)
2	+0	+3	+3	+3	Esquive totale
3	+0	+3	+3	+3	Esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille)
4	+0	+4	+4	+4	Esquive surnaturelle
5	+0	+4	+4	+4	Réduction des dégâts (5/–)



incapables de lui porter des attaques sournoises. L'unique exception à cette règle concerne les roublards ayant au moins quatre niveaux de plus que le survivant ; eux peuvent continuer de le prendre en tenaille, et donc de lui porter des attaques sournoises.

Esquive totale (Ext). Au niveau 2, le survivant acquiert le pouvoir d'esquive totale. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu*), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Ce pouvoir ne peut être utilisé que si le survivant porte une armure légère (ou pas d'armure du tout).

Esquive surnaturelle (Ext). Ce pouvoir, acquis au niveau 4, ressemble à esquive totale, mais l'agilité du survivant lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque telle qu'une *boule de feu* ou un souffle de dragon sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes. L'entraînement que le survivant a suivi lui permet d'éviter le danger à une vitesse stupéfiante.

Réduction des dégâts (Ext). Au niveau 5, le survivant gagne un autre pouvoir lui permettant d'ignorer une partie des dégâts qu'il encaisse. Chaque fois qu'il est touché, les dégâts qu'il subit sont diminués de 5 points. Ce pouvoir permet de réduire les dégâts à 0, mais pas en dessous, et il est cumulable avec toute autre forme de réduction des dégâts de type « x/– » (comme celle des barbares).

EXEMPLE DE SURVIVANT

Dench le Taureau était à la fois un mercenaire et un aventurier lorsque les yuan-tis le capturèrent. Rapidement, un groupe d'aventuriers vainquit ses ravisseurs. Perturbé par son passage chez les adorateurs de Merrshaulk, Dench jura de ne plus jamais se retrouver à la merci de qui que ce soit. Après un mois d'étude et d'entraînement, il repartit à l'aventure, devint un survivant et reprit sa carrière de mercenaire de plus belle.

Dench le Taureau. Homme, orque, Gue5/Survivant 2 ; FP 7 ; humanoïde de taille M ; DV 5d10, plus 2d6 ; pv 34 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 14 (contact 10, pris au dépourvu 14) ; Att *cimeterre à deux mains* +1 (+10 corps à corps, 2d4+7/18–20) ; all/esp 1,50 m/1,50 m ; Part vision dans le noir (18 m), sensibilité à la lumière, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) ; AL CN ; JS Réf +5, Vig +8, Vol +4 ; For 16, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8.

Compétences et dons. Dressage +2, Escalade +4, Natation +5, Saut +4 ; Arme de prédilection (cimeterre à deux mains), Arme en main, Attaque en puissance, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (cimeterre à deux mains), Vigilance.

Sensibilité à la lumière (Ext). Dench subit un malus de –1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

Esquive totale (Ext). Si Dench réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu*), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Ce pouvoir ne peut être utilisé que si Dench porte une armure légère (ou pas d'armure du tout).

Possessions. *Cimeterre à deux mains +1*, chemise de mailles en mithral, *cape de résistance +1*, *yeux de lynx*, 110 po.



CAMPAGNES

CHAPITRE HUIT

Les monstres ont toujours peuplé les univers médiévaux fantastiques, mais ils n'ont que très rarement tenu le rôle de protagonistes. Ils étaient l'ennemi, la menace que les aventuriers se devaient de combattre. Quel qu'ait été leur degré d'évolution, le jeu DUNGEONS & DRAGONS a toujours comporté un monstre attendant, tapi dans son antre, que des héros y pénètrent pour les tuer et se repaître de leurs os. Il est évident que l'apparition d'un ou plusieurs personnages monstrueux va quelque peu modifier l'allure de votre campagne. La manière dont elle s'adaptera à ces changements dépendra en partie de l'augmentation du nombre de ces personnages et de la manière dont ils seront perçus par les populations à travers le monde. Elle dépendra également du type de personnages monstrueux dont votre groupe d'aventuriers sera constitué.

CAMPAGNES EXISTANTES

Si vous désirez ajouter ces créatures à l'univers de votre campagne, il vous faudra réfléchir au type de monstres que vous autoriserez dans votre jeu, aux interactions entre les alignements représentés et à la possibilité que vos PNJ puissent devenir des paladins ou des croisés luttant contre le Mal représenté par vos personnages joueurs.

MONSTRES

Le Chapitre 1 invite vos joueurs à vous demander de l'aide pour choisir un monstre à partir des listes figurant dans l'Appendice 2. Les tables de celui-ci comportent une colonne indiquant la table d'origine de chaque monstre dans le Chapitre 2. Les catégories proposées (débutant, intermédiaire ou avancé) vous aideront à faire votre choix. Limitez vos joueurs aux listes avec lesquelles vous vous sentez le plus à l'aise.

Le niveau moyen du groupe fixe le NPE de départ possible. Pour plus d'informations, reportez-vous à la Table A–55 de l'Appendice 2. Pour les monstres possédant plus de 1 DV, il vous suffit d'ajouter les niveaux de classe au monstre existant. Vous trouverez dans le Chapitre 2 toutes les indications nécessaires quant à cette procédure. Le NPE de départ d'un personnage monstrueux doit être inférieur ou égal au niveau du groupe. L'association de la catégorie et du NPE de départ limite l'étendue des choix réalisables et facilite vos décisions en tant que MD.

Il vous faudra également décider de la manière dont les PNJ réagiront face aux personnages monstrueux. Il est rare qu'un minotaure puisse entrer dans un village pour acheter des vivres ou pour se faire soigner. Ce n'est pas une question d'alignement (voir ci-dessous), mais plutôt une question de probabilité. Les joueurs incarnent désormais des personnages que le monde considère comme dangereux, voire abominables. L'attitude initiale des PNJ devrait être inamicale, voire hostile envers les personnages monstrueux et ceux qui s'associent à eux. Après avoir gagné quelques niveaux, un personnage monstrueux peut se transformer en héros au sein de sa communauté et voir sa réputation s'étendre aux localités voisines.

INTERACTIONS ENTRE LES ALIGNEMENTS

Dans le jeu de rôle traditionnel, les monstres ont pour vocation de s'opposer aux personnages joueurs. Dans

AS

ce guide, cette relation est biaisée. En conséquence, les joueurs risquent de se retrouver avec des personnages dont l'alignement est différent de celui qu'ils auraient envisagé en temps normal. La ligne « Alignement » indique l'alignement que la créature a le plus de chances d'avoir. Cet alignement s'accompagne d'un qualificatif indiquant son degré de représentation au sein de l'espèce.

Toujours. Les individus échappant à la norme sont des cas uniques ou du moins extrêmement rares.

Généralement. La plupart des créatures de cette race (plus de 50 %) présentent l'alignement indiqué.

Souvent. Une grande partie des représentants de la race dispose de l'alignement indiqué, mais les exceptions sont nombreuses.

Lorsque les personnages diffèrent ainsi des autres monstres de leur race, assurez-vous que vos joueurs en connaissent la raison. Plus les différences sont courantes, plus il est facile de justifier le changement. Rappelez-vous que plus les différences d'alignements sont rares entre les membres d'une même espèce ou d'une même race, et moins les personnages joueurs s'attendent à un changement. Même un PNJ conçu avec le plus grand des soins risque de ne pas avoir la chance de s'expliquer si les personnages joueurs partent du principe que tous les PNJ de son espèce sont maléfiques.

Si un joueur souhaite interpréter un personnage dont l'alignement diffère ou s'oppose à l'alignement général du groupe, vous devez en discuter avec l'ensemble des joueurs. Si le style de jeu de votre groupe est plutôt du genre « on casse tout et on voit ensuite », seule importe la puissance que ce personnage est susceptible d'apporter au groupe. Si le style de jeu de votre groupe est « réfléchissons avant d'agir », la discussion est vitale. Les personnages affichant un alignement différent ou opposé peuvent donner lieu à de fantastiques opportunités de jeu, mais ce dernier risque d'être perturbé par un débat moral et éthique opposant les membres de votre groupe. Ce type de distraction peut vite s'avérer pénible et empêcher vos joueurs de se concentrer sur l'aventure elle-même. Vous devez donc vous assurer en premier lieu de la manière dont un tel changement sera accueilli par vos joueurs.

LES PERSONNAGES MALÉFIQUES

D'autres guides, comme *Les Chapitres Interdits*, *City of Sin* et *Seigneurs des Ténèbres*, consacrent une grande partie de leur contenu aux caractéristiques du Mal et à leurs conséquences sur vos parties. À l'instar du *Manuel des Joueurs*, ils considèrent tous que le Mal est une particularité réservée aux monstres et aux PNJ. Si vous utilisez ce guide, le Mal peut revêtir une importance capitale dans votre campagne. Il affecte les interactions entre joueurs, les thèmes de votre jeu et la nature de votre univers de campagne. En tant que MD, il est de votre responsabilité d'avertir les joueurs avant que leurs personnages n'aillent trop loin ou, qu'au contraire, ils ne s'adaptent pas suffisamment au nouveau caractère de leur personnage. Faites en sorte que les joueurs comprennent les différences que leurs personnages vont devoir affronter avant de commencer. Finissez les parties un peu plus tôt pour pouvoir discuter du jeu avec les joueurs, et assurez-vous qu'ils sont tous à l'aise avec le contenu et l'orientation de la campagne. Prenez le temps de parler à chaque joueur entre les parties au cas où quelqu'un serait peu disposé à faire part de ses objections devant le reste du groupe.

L'alignement peut devenir un sujet particulièrement sensible pour les joueurs. En théorie, on peut faire confiance aux créatures d'alignement loyal mauvais pour qu'elles tiennent parole, bien qu'elles puissent de temps en temps faire entorse à cette règle. Cependant, il peut s'avérer nécessaire de surveiller les personnages d'alignement chaotique mauvais. Lorsqu'il part seul espionner ou assassiner quelqu'un, un personnage chaotique mauvais peut faire preuve d'un talent sans égal. Mais les autres membres du groupe risquent d'émettre des réserves quant au fait de le laisser monter la garde, seul et toute une nuit, après la prise d'un gros butin. Cela ne veut pas dire que les personnages d'alignement chaotique mauvais doivent être bannis du jeu ; ils agissent simplement de manière plus indépendante.

Les êtres maléfiques ne sont pas stupides. Les créatures et les personnages maléfiques peuvent parfaitement collaborer. Il n'est pas plus difficile de maintenir la cohésion d'un groupe composé de personnages loyaux bons, neutres mauvais et chaotiques mauvais que d'un groupe d'aventuriers typique composé de créatures loyales bonnes, neutres bonnes et chaotiques bonnes. Il est évident que les personnages maléfiques tentent de manipuler les événements à leur avantage – phénomène qui ne se limite pas aux groupes de créatures maléfiques –, mais pas au point de réduire leurs chances de survie. Tout le monde doit savoir qu'en l'absence d'une certaine confiance entre les joueurs, le jeu s'effondre comme un château de cartes. Qui voudra s'investir si vous êtes sans cesse poignardé dans le dos ? Les joueurs dont les personnages ont, par le passé, tué d'autres PJ doivent savoir que leurs personnages sont particulièrement enclins à tomber inopinément du haut des montagnes, à être empoisonnés, à être pris pour du gibier par leur propre groupe lors d'une bonne partie de chasse, etc. Après plusieurs accidents de ce genre, il est également possible que cette personne ne soit plus invitée à jouer. Les créatures d'alignement chaotique mauvais doivent être jouées avec la plus grande des attentions. Les personnages joueurs qui comptent sur leurs compagnons d'aventure, quel que soit leur alignement, pour les tirer de situations critiques doivent les traiter avec respect.

Les personnages maléfiques ne sont pas simplement mauvais. Même les scélérats ont des sentiments, des émotions et une part de loyauté. Cela signifie qu'il est tout aussi possible de jouer un personnage jovial cachant une créature maléfique qu'un même personnage d'alignement neutre ou bon. Les personnages ou les créatures maléfiques peuvent faire de très bons parents (comme la mère de Grendel), de fidèles conjoints ou de dévoués serviteurs ; ils n'en resteront pas moins des félons. Ce n'est que le reflet de la manière dont les gens compartimentent leur vie. Ainsi, ils se comportent de différentes manières selon les personnes auxquelles ils ont affaire, brutalisant les êtres inférieurs mais offrant à leurs pairs et leurs proches respect et affection. Même les monstres dépourvus d'intelligence ou d'émotions (comme les créatures artificielles ou certains mort-vivants) préfèrent œuvrer avec ceux qui les aident ou les considèrent d'un bon œil. Pour donner un tour plus égoïste à ce concept, profiter des efforts d'autrui est une chose que devraient apprécier la majeure partie des êtres psychotiques ou maléfiques.

Le Mal est souvent plus actif que le Bien. Les personnages d'alignement bon ont pour vocation de réagir face aux plans, aux invasions et aux crimes des créatures maléfiques, ou de s'infiltrer dans les antres et les citadelles. Le MD décide de ce font les scélérats et c'est la découverte et la mise en échec de ces activités qui est au cœur de l'aventure. Lorsque les personnages joueurs sont eux-même des êtres maléfiques, ils jouent alors un rôle actif sur les événements de la campagne. Ils peuvent attaquer des villages, piller des châteaux et des caravanes, ou tenter d'ouvrir un portail pour permettre à des dieux ancestraux de pénétrer dans leur monde. Les joueurs doivent être conscients de cette responsabilité supplémentaire avant d'entreprendre une campagne maléfique. Ils sont désormais à la source de nombreux événements qui relevaient auparavant de votre responsabilité.

De nombreux postulats du jeu DUNGEONS & DRAGONS s'écroulent lorsque l'on mène une campagne maléfique, mais les besoins les plus élémentaires des personnages joueurs restent les mêmes. Il leur faut trouver des endroits tranquilles où se reposer, récupérer, étudier et acheter ou créer de l'équipement. En tant que MD, vous devez saisir que les lieux utilisés par d'anciens personnages joueurs sont certainement inappropriés pour des PJ maléfiques. Les prêtres maléfiques sont par exemple incapables de lancer spontanément des sorts de *soins*. Guérir peut donc prendre beaucoup plus de temps et nécessiter des frais supplémentaires. Alors que certains marchands considèrent que l'argent n'a pas d'odeur et qu'ils sont libres de vendre leur marchandise à qui bon leur semble, ils ne vendront pas leurs biens à ceux qui les dévalisent ou pillent leurs caravanes. Partis explorer les environs d'un village, les personnages maléfiques risquent de se voir refuser une chambre à l'auberge du coin. Mais rien n'est moins sûr. Tout dépend de l'administration locale (voir *Création de villes* dans le Chapitre 4 du *Guide du Maître*). Lorsque vous introduisez des PJ maléfiques dans votre campagne, commencez par créer un système d'appui équivalent à celui qu'utilisent les personnages d'alignement bon. Par exemple, vous pouvez créer un marché noir qui s'épanouirait la nuit sur les quais et dont les biens seraient vendus aux personnages maléfiques en échange de leur protection. Les mausolées du cimetière local peuvent dissimuler un culte maléfique disposé à soigner les personnages qui favorisent leurs noirs desseins. Le donjon voisin peut abriter une auberge clandestine destinée à accueillir les personnages qui ne sont pas les bienvenus dans des lieux de repos plus conventionnels.

NOUVELLES CAMPAGNES

Vous pouvez également décider de créer un nouvel univers de campagne au sein duquel les personnages monstrueux sont monnaie courante. Les options présentées ci-dessous sont autant de versions de la façon dont votre campagne peut évoluer. Vous y trouverez des idées quant à la manière d'utiliser et d'intégrer les monstres dans votre campagne, mais rappelez-vous que chaque campagne a sa propre histoire et que son futur est déterminé par les actions des personnages.

UN MONDE SANS PRÉJUGÉS (CHAOS/MODÉRÉ)

Dans ce modèle de campagne, l'opinion la plus répandue consiste à considérer les monstres, aussi répugnants et maléfiques qu'ils paraissent, comme des êtres normaux pourvus de tous les droits inaliénables dont disposent les humains, les elfes et toutes les autres espèces humanoïdes. Les habitants de cette campagne ne sont pas stupides – ils savent que bien des monstres sont des êtres maléfiques et infâmes. Et pourtant, ils se refusent à rejeter les monstres pour une simple question d'origines. Les chefs spirituels de ces terres savent que les méduses ou les trolls n'ont pas choisi leur race en venant au monde. Ils tendent à penser que les brimades qu'ils ont dû subir leur font mériter un certain respect et une once de compassion, si ce n'est plus.

Pour la plupart des habitants de ce monde, Le Mal est dû à un état psychologique. Il n'est ni absolu ni inscrit dans les gènes. Si les monstres risquent de devenir des créatures maléfiques et destructrices, ce n'est pas parce qu'elles entretiennent un quelconque lien avec le diable ou les enfers, mais à cause d'un sentiment de rejet, de solitude ou de tout autre état psychologique somme toute naturel. Même le plus ignoble des tanar'ris peut en fait être la victime de ses propres psychoses. Du reste, les sages de ce monde gardent l'espoir qu'avec un peu de respect, d'ouverture d'esprit et même d'amour, l'âme la plus noire peut être sauvée. Et qui sait ? Ils ont peut-être raison.

Bien entendu, tous les habitants de ce monde ne partagent pas cette opinion. Certaines personnes se refusent à voir des goules, des lions *éveillés* et des flagelleurs mentaux arpenter les rues de leur bourg. Il peut s'agir de fanatiques religieux, de paysans apeurés et miséreux ou de personnes qui ont eu à affronter un monstre ou subi la perte d'un proche tué par l'un des leurs. Dans ce type de campagne, les personnages consacreront peut-être une partie de leur temps à s'occuper de ces éléments subversifs.

Il est intéressant de se demander ce qui, par le passé, aurait pu provoquer une telle ouverture d'esprit. Quelque chose dans l'histoire de cette région a dû marquer les esprits. Peut-être ce monde a-t-il fait l'objet d'une incroyable mutation magique, transformant les frères et les sœurs de ses habitants en de nouvelles formes de vie qui ne sauraient être qualifiées autrement que de monstrueuses. Ainsi, après une difficile période d'adaptation, la majorité des gens auraient fini par accepter leurs nouveaux congénères. On peut également imaginer qu'il y a bien longtemps, ce monde a été sauvé par un héros. Il peut s'agir d'un héros militaire qui aurait repoussé les forces des ténèbres, ou d'un contemplatif dont les paroles et les écrits auraient révélé à toute une génération ainsi qu'aux suivantes une nouvelle façon de penser. Quel qu'ait été son rôle, ce monstre extraordinaire aurait inspiré et aidé ce peuple à donner le meilleur de lui-même. Il aurait par ailleurs donné son nom à une nouvelle façon de penser, un nouveau gouvernement et plus d'un monument.

UN MONDE DIRIGÉ PAR LES MONSTRES (LOI/MODÉRÉE)

Seule l'arrogance humanoïde peut laisser penser que toutes les sociétés des univers médiévaux fantastiques sont contrôlées par les humains et leurs congénères. Dans ce modèle de campagne, les humains ne sont pas aux commandes. Surpassés en nombre et en puissance, ils n'ont d'autre choix que d'accepter le point de vue des monstres quant à la façon dont le monde doit être dirigé.

Ce monde a peut-être perdu la bataille épique qui l'opposait au Mal, avec pour conséquence l'avènement d'un monde infernal, où la félonie et toutes les formes de péchés sont courantes. Ici, les monstres ne représentent pas quelque chose de nouveau ou de bien, ils constituent simplement la norme. Et les monstres de ce monde ont de quoi se réjouir. Imaginez les différences qui pourraient survenir si les manticores et les géants du feu pouvaient librement marcher dans la rue, en qualité de gardiens de la paix faisant respecter la loi des monstres.

Cependant, la victoire des monstres peut provoquer des changements intéressants au sein de leur propre société. Ce renversement de l'ordre habituel des choses sera-t-il suivi d'une guerre civile engendrée par la volonté des différentes races de créatures d'attester leur prédominance ? Imaginons que les géants et les dragons se combattent pour prouver qu'ils sont les ultimes vainqueurs. Cette guerre se jouerait peut-être en coulisses et les personnages joueurs, monstres ou humanoïdes, ne seraient rien d'autre que des pions au beau milieu de cette formidable lutte. D'un autre côté, il est possible qu'après leur victoire, les monstres les plus intelligents se forcent à réfléchir au genre du monde dont ils souhaitent se doter. Diriger le monde signifiera-t-il que ces monstres auront à assumer une plus grande responsabilité pour le monde et pour les leurs ? S'ils suivent cette alternative, les monstres peuvent adopter une nouvelle conception de la vie qui considère que les désirs égoïstes et les caprices de chaque individu doivent se soumettre aux besoins et à la volonté de tous. Un État monstrueux est né.

Les événements peuvent également avoir pris une tournure encore plus surprenante en ce sens que les humains eux-mêmes seraient à l'origine de la corruption. Dans ce monde, l'espoir serait

né – et continuerait d'être entre les mains – des différents monstres présents dans ce monde. Quelle que soit la manière dont aurait débuté cette histoire, un groupe de monstres bien intentionné se serait ligué pour lutter contre la tyrannie de ce monde. Ils auraient gagné ou seraient encore en train de mener une guerre dont l'aboutissement pourrait changer une partie de leur monde. Ce qui resterait aujourd'hui serait le résultat d'un effort ininterrompu, un monde où les monstres auraient leur propre société.

UN MONDE D'OPPRESSION (LOI/EXTRÊME)

Assujettir les leurs fait partie de la longue tradition des humains. Qu'ils fassent la différence entre les nantis et les démunis en se basant sur la couleur de la peau, les origines ethniques, la religion, la langue ou le pays de résidence, les humanoïdes n'ont eu cesse de provoquer la mort et l'asservissement des populations. Pourquoi imaginer que les monstres, qui sont en outre si différents des humanoïdes, seraient traités différemment ? Les monstres sont terrifiants, souvent puissants et menaçants. Ils constituent un réel danger pour les braves gens qui vivent sur ces terres et doivent donc être contrôlés – réduits en esclavage et rééduqués pour qu'ils soient conscients de leur place dans la société lorsque cela est possible, ou poussés à se cacher, voire éliminés lorsqu'il n'y a pas moyen de faire autrement.

Les monstres de ce monde peuvent être bons, mauvais ou les deux. Néanmoins, en règle générale, ils ont été forcés de s'unir pour ne pas finir leurs jours enchaînés ou être assassinés. Ce qui unit les monstres, à un degré plus ou moins important, c'est la ferveur et l'entente avec lesquelles ils se liguent pour combattre. Les frontières de ce pays peuvent paraître semblables aux autres campagnes de D&D. Des groupes d'aventuriers, des chasseurs de primes et toutes sortes de créatures vénales parcourent la terre et ses entrailles à la recherche de leurs ennemis. Ils viennent chercher la gloire ou la richesse ou une connaissance de la magie que les monstres veulent garder pour eux.

Pendant ce temps, dans les villes et les palais plus civilisés, les personnages les plus éclairés tendent à montrer davantage de considération à l'égard des monstres, tout du moins jusqu'à un certain point. Placés sous haute surveillance et contrôlés par la force des armes et de la sorcellerie, les monstres qui trouvent un emploi dans les cités gagnent l'immense faveur de continuer de vivre leur misérable vie, pourvu qu'ils travaillent dur et se tiennent tranquilles. Ainsi, il n'est pas rare de voir des sphinx traînés dans des réceptions pour divertir l'assemblée de leurs sympathiques petites énigmes avant qu'on ne les ramène casser des pierres à coups de griffes. De la même façon, les gargouilles servent de messagères, les dryades de concubines, et les bêtes éclipsantes d'animaux de compagnie. Pendant ce temps, la populace parcourt les rues à la nuit tombée en quête de victimes à lyncher et à brûler pour satisfaire sa peur et son agressivité.

Certains monstres deviennent les complices du pouvoir en place. Les autres monstres les considèrent comme des traîtres puisqu'ils vendent leurs propres congénères, mais pour eux, il ne s'agit que d'envisager les choses sous un aspect pratique. D'après eux, les monstres ayant perdu la bataille, il serait stupide de souffrir pour rien. Il se peut, disent-ils, qu'un jour, dans des centaines d'années, les monstres gagnent leur indépendance, l'égalité et la liberté. Cependant, pour l'heure, mieux vaut baisser la tête et continuer de vaquer à ses occupations. Évidemment, il faut s'attendre à détourner les yeux lorsqu'un centaure se fait rouer de coups pour son insolence et sa paresse, mais l'on ne peut rien y faire.

Pour d'autres, le choix est différent, mais tout aussi clair. Quelques monstres appartenant à un réseau murmurent dans la pénombre, anticipant le jour où les monstres contre-attaqueront. Aux frontières, les guerres ouvertes et les échauffourées sont fréquents. De leur côté, les monstres vivant en milieu urbain font de leur mieux pour protéger les leurs et le réseau grandissant qui les lie. Parfois, il s'agit d'aider un monstre à disparaître dans la nature ou de sauver une créature des pires aspects de la persécution. Qu'ils soient aux avant-postes, à servir ou à lutter contre les humanoïdes, ou tapis dans la pénombre en tant qu'agents de l'un des deux partis, les monstres de cette campagne ont une longue lutte à mener.

UN MONDE ANARCHIQUE (CHAOS/EXTRÊME)

Dans cette campagne, l'organisation et la discipline représentent l'exception plutôt que la règle. Pour les humains et les humanoïdes, le monde est un endroit terrifiant, et ils n'ont ni les moyens ni la volonté d'y faire régner l'ordre. Les royaumes humanoïdes sont divisés et indisciplinés, ou si distants les uns des autres qu'il est impossible de diriger le pays de manière véritablement efficace. Quelle qu'en soit la cause, les humains de ce monde sont devenus soupçonneux et prudents à l'égard des étrangers. Bien évidemment, les personnages monstrueux n'en ont que plus de mal à se faire accepter. S'ils ont de la chance, la plupart des monstres sont chassés des zones civilisées, et ce aussi agréables que soient leurs manières et leur discours. Tout monstre représentant une menace ou montrant une quelconque hostilité est assassiné dans les plus brefs délais.

Les monstres eux-mêmes ne font preuve d'aucune unité. Aucune menace persistante ne les lie et leur nature les pousse à s'associer uniquement avec des membres de leur espèce et quelques alliés. Les monstres font des humains leurs proies et les humains chassent les monstres, mais aucune action d'envergure n'est entreprise. Les monstres qui défient cette règle et qui cherchent à se joindre à des sociétés civilisées endurent un grand nombre d'épreuves. Quel que soit leur héroïsme, quelle que soit l'ampleur de leur réputation, ils ne pourront jamais gagner le cœur de tous les humains. Et même si l'un d'entre eux y parvenait, il ne pourrait s'attendre, après cela, à entretenir de bonnes relations avec les créatures de sa propre espèce.

De bien des manières, cet état de fait est le plus représentatif de celui que l'on trouve dans la plupart des campagnes de D&D – susceptible de donner lieu à de multiples changements, mais source de grandes difficultés pour y parvenir.

OPPORTUNITÉS ET DIFFICULTÉS

Avec toutes ces possibilités, les univers de campagne les plus vastes et les plus variés doivent être abordés de différentes manières. Certaines portions du monde peuvent fournir des exemples de modèles de campagne, et des contrées lointaines peuvent en abriter d'autres. Le MD profitera d'une multitude de nouveaux éléments pour créer de nouvelles histoires tandis que les PJ essayeront de comprendre le monde qui les entoure.

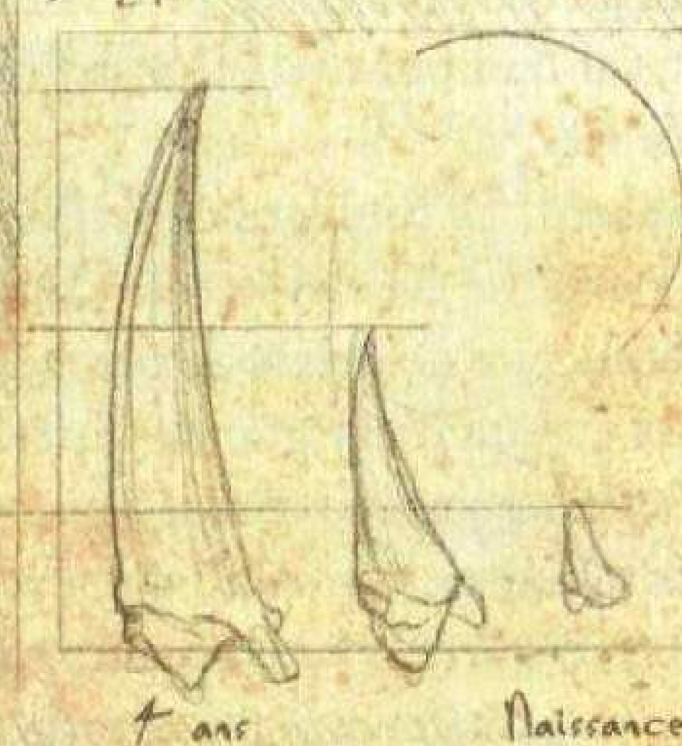
Dire que le conflit des monstres contre les humanoïdes tient une place aussi centrale reviendrait à simplifier les choses de façon excessive, mais dans certaines campagnes ou régions, cela peut très bien être le cas. Il est tout à fait possible qu'un royaume accepte les personnages loyaux alors que le pays voisin les rejette. Étant donné que le premier réprime l'indépendance des monstres et que le second est fortement influencé, si ce n'est contrôlé, par ceux-ci, ces deux royaumes ne se portent probablement pas une grande affection. Les guerres, les intrigues et la méfiance peuvent donner lieu à de passionnantes aventures. Et même à l'intérieur d'une seule région, la cour ou l'administration peut se scinder en plusieurs factions opposées par des points de vue divergents. Comme dans toute période d'accroissement des libertés, les désaccords et les différences d'opinion politique peuvent engendrer des luttes fratricides

CROISSANCE DU BASILIC



Leur métabolisme est lent et ils se montrent plutôt léthargiques. Ils n'en restent pas moins parmi les créatures les plus vigoureuses qui soient

Exemple de croissance des crocs



Juste éclos

En tant que MD, il vous arrive certainement de réutiliser le même type de monstres comme adversaires. Un monstre peut faire partie de la thématique, s'imposer comme une blague récurrente ou tout simplement être l'antagoniste ultime de votre campagne. Il est évident que le fait de vous familiariser avec la créature ne peut que faciliter votre façon de la faire intervenir. Lorsque les personnages montent en niveaux, vous pouvez continuer de leur faire affronter les mêmes monstres, encore et encore, mais viendra un moment où vous aurez probablement envie de leur en proposer des déclinaisons plus coriaces.

Par plus d'un biais, ce guide concerne essentiellement la progression des monstres, principalement en leur donnant des niveaux de classe comme pour le *Manuel des Joueurs*. Le *Manuel des Monstres* propose les règles de base pour rendre les monstres plus forts et plus résistants, par le procédé de l'évolution possible avec lequel vous êtes peut-être déjà familier. Le Chapitre 3 et l'Appendice 1 proposent des méthodes visant à réduire la puissance des monstres, tout en se laissant la possibilité de faire ensuite évoluer ces derniers jusqu'à leur niveau standard. Le Chapitre 7 vous présente encore une autre option. Le présent chapitre évalue ces différentes possibilités et offre plusieurs suggestions et recommandations quant à la meilleure manière de faire selon les cas, et quand y recourir. Vous y trouverez également des conseils pour choisir les dons lors de la progression des monstres et évaluer le facteur de puissance d'une telle créature.

ÉVOLUTION EN TANT QUE PERSONNAGE

Si vous désirez attribuer une aptitude de classe, un don ou une compétence à un monstre, ajouter un niveau de classe est généralement la méthode la plus rapide pour arriver à vos fins. Quelques niveaux de guerrier feront de n'importe quel monstre un adversaire plus coriace. Un ou deux niveaux de prêtre sauront rendre un groupe de créatures plus ardu. De fait, certains monstres ne peuvent évoluer qu'en gagnant des niveaux de classe.

Les monstres disposant de moins de 1 DV embrassent entièrement leur classe de personnage (cf. *Créatures possédant 1 dé de vie*, dans le Chapitre 2, pour plus de renseignements). Pour les monstres dotés de plus de 1 DV, ajoutez tout simplement les niveaux de classe au monstre existant. Le Chapitre 2 vous dévoile toutes les informations nécessaires pour ce faire. Le problème est de savoir quelle classe adjoindre. Un besoin particulier indiquera probablement une classe donnée. Ainsi, vos monstres pourront nécessiter la présence d'un grand responsable religieux, auquel cas il vous suffira de leur donner des niveaux de prêtre. Voici quelques conseils pour d'autres situations.

Un seul monstre. Les monstres solitaires sont plus efficaces s'ils disposent de niveaux de barbare, de guerrier, de moine, de paladin ou de rôdeur (voir plus bas). Ces classes améliorent leur autonomie au combat.

Groupe de monstres. Les monstres qui évoluent en bandes gagnent à avoir au moins un prêtre et un ensorceleur ou magicien dans leurs rangs (voir plus bas). Ces classes renforcent l'ensemble du groupe de par leur sorts, en améliorant la vitesse d'action, en augmentant les valeurs de caractéristique ou en soignant les blessés.

AS

CLASSES STANDARD

Voici quelques conseils généraux quant au choix de la meilleure classe à attribuer à un monstre.

Barbare, guerrier, paladin ou rôdeur. Ce sont les quatre possibilités classiques pour les monstres orientés vers le combat. Le choix se résume en général à décider s'il vaut mieux disposer de dés de vie à 12 faces et de l'aptitude à entrer en rage ou d'un plus grand nombre de dons. Peu de créatures possèdent l'alignement exigé par les paladins, mais les PJ monstrueux peuvent faire exception. Les monstres dont la valeur de Constitution n'est pas très élevée doivent s'intéresser à la classe de barbare, car ses dés de vie plus importants donneront, en moyenne, davantage de points de vie. Les monstres dotés d'une valeur de Constitution avantageuse peuvent se pencher sur des niveaux de guerrier ou de rôdeur, car leur bonus de Constitution saura compenser ce déficit en points de vie.

Barde ou roublard. Le roublard constitue un bon choix pour les monstres dont la Dextérité est élevée et le Charisme bas. Par ailleurs, ce dernier a droit à beaucoup de points de compétence, peut exécuter des attaques sournoises et jouit d'une grande variété d'aptitudes de classe. Il est bon de dépenser ses points de compétence en Acrobaties et en Bluff (afin que la créature puisse feinter au combat) et de choisir ses dons parmi Attaque éclair, Esquive et Souplesse du serpent si l'on a l'intention de faire combattre intensivement le personnage.

Le barde reste généralement un mauvais choix pour les monstres, à moins que l'on ne veuille spécifiquement créer de quoi mettre en porte-à-faux un PJ barde. Les monstres au Charisme élevé sont en général plus efficaces en tant qu'ensorceleurs. Si vous avez besoin de monstres susceptibles d'interagir avec le groupe de PJ par une autre voie que le combat, vous pouvez créer des bardes ou des roublards dotés d'un degré de maîtrise élevé en Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie.

Prêtre ou druide. Si la sagesse est l'une des deux meilleures valeurs de caractéristique du monstre, ces classes constituent de bonnes options. Les monstres qui œuvrent avec ou contre les morts-vivants ont tout intérêt à prendre des niveaux de prêtre. C'est aussi un bon moyen d'assister un groupe de monstres dans les batailles, puisque le prêtre peut user de ses sorts de guérison et d'autres, qui ont le pouvoir d'augmenter la Force et la Constitution. Les monstres druides représentent une véritable menace pour les PJ de par leur capacités de convocation et leur influence sur la nature.

Moine. Les monstres dont les valeurs de Force, de Dextérité et de Sagesse sont suffisamment élevées (voire de Dextérité et de Sagesse simplement) peuvent prendre de l'ampleur avec cette classe, à condition d'avoir un alignement compatible. Ceux qui disposent d'attaques naturelles peuvent infliger leurs dégâts d'arme naturelle normaux, au rythme d'attaque élevé des moines, ou se reporter aux dégâts de l'attaque à mains nues du moine (selon la solution la plus avantageuse). D'une manière générale, les monstres qui n'ont qu'une seule bonne valeur de caractéristique sur les trois feraient mieux de se pencher sur les classes de guerrier, de roublard ou de prêtre.

Ensorceleur ou magicien. Les monstres qui ne sont pas des bêtes de combat, mais qui disposent d'une valeur élevée d'Intelligence ou de Charisme, ou des deux à la fois, doivent prendre l'une de ces classes de lanceurs de sorts. Ceux dont l'Intelligence est supérieure au Charisme doivent opter pour des niveaux de magicien, les autres pour des niveaux d'ensorceleur. Ces deux classes sont utiles pour des groupes de monstres. Dès le niveau 3, ensorceleurs et magiciens peuvent lancer des sorts qui augmentent les valeurs de caractéristique de leurs alliés.

CLASSES DE PRESTIGE

D'une manière générale, les classes de prestige présentent des aptitudes de classe plus spécialisées que les classes de personnages habituelles. Elles ajoutent encore à la complexité de l'affaire par leurs conditions préalables qu'elles affichent. La progression nécessaire pour porter un monstre au niveau qui lui permet de prétendre à une classe de prestige risque fort d'en faire une menace trop grande pour votre aventure.

La plupart des descriptions des classes de prestige mentionnent quelles sont les classes qui s'orientent le plus souvent vers ces carrières. On y découvre aussi généralement en quoi réside la force de la classe de prestige : combat, furtivité, communication, magie divine ou magie profane. Une fois que l'on a isolé cette vertu, il est facile de retranscrire les suggestions données plus haut, pour les classes de base, aux classes de prestige.

ÉVOLUTION PAR TYPE

Le *Manuel des Monstres* traite de ce type d'évolution. Lorsque la ligne « évolution possible » des caractéristiques du monstre présente des DV et le mot taille, vous pouvez recourir à cette méthode. Vous n'avez par ailleurs pas d'autre choix lorsque le monstre n'a pas la valeur d'Intelligence nécessaire pour prendre des niveaux de classe (minimum 3).

La ligne « évolution possible » des caractéristiques du monstre vous indique quand le monstre change de taille, en fonction de ses dés de vie. Il bénéficie d'une augmentation de valeur de caractéristique tous les quatre dés de vie supplémentaires, d'un don supplémentaire tous les trois dés de vie, et de points de compétence à chaque dé de vie ajouté. En général, les monstres qui évoluent en prenant cette méthode ne prennent pas de nouvelles compétences, mais se contentent d'améliorer celles qu'ils ont comme compétences de classe.

CHANGEMENT DE TAILLE

Lorsque l'évolution d'un monstre lui fait changer de catégorie de taille, il convient d'ajuster en fonction sa Force, sa Dextérité et sa Constitution avant toute autre chose. On se réfère ensuite à la nouvelle valeur de Constitution et au nombre de dés de vie mis à jour pour déterminer les nouveaux points de vie du monstre. On définit ensuite le nouveau bonus aux jets de Vigueur en fonction du type du monstre et de son modificateur de Constitution. Une fois appliqués tous les autres modificateurs, comme celui que confère la Vigueur surhumaine, on obtient le nouveau bonus aux jets de Vigueur du monstre.

Ensuite, le nouveau modificateur de Dextérité du monstre, son bonus d'armure naturelle (le cas échéant) et son nouveau modificateur de taille déterminent sa nouvelle classe d'armure (sans oublier que les bonus ajustés d'armure naturelle ne sont pas cumulables et que seule la nouvelle valeur compte). Le nouveau modificateur de Dextérité altère également le modificateur d'initiative du monstre. On définit ensuite le nouveau bonus aux jets de Réflexes en fonction du type du monstre et de son modificateur de Dextérité. Une fois appliqués tous les autres modificateurs, comme celui que confère le don Réflexes surhumains, on obtient le nouveau bonus aux jets de Réflexes du monstre. Si le monstre dispose du don Attaque en finesse, le modificateur de Dextérité et le bonus de base à l'attaque mis à jour définissent le bonus total à l'attaque avec les armes concernées.

Si le monstre ne recourt pas au don Attaque en finesse, ce sont les nouveaux bonus de Force et bonus de base à l'attaque qui déterminent les bonus totaux à l'attaque. Tout ceci sans oublier que l'augmentation de taille inflige un malus aux jets d'attaque. Le nouveau bonus de Force altère également les dégâts. Si le monstre ne porte qu'une seule attaque à chaque round, il ajoute une fois et demie son bonus de Force aux dégâts. S'il assène plusieurs attaques, il ajoute son bonus de Force aux dégâts infligés par son attaque principale et la moitié de ce bonus pour ses attaques secondaires.

ÉVOLUTION PAR ARCHÉTYPE

L'application d'un archétype à un monstre le fait « évoluer », dans la mesure où cela a souvent tendance à augmenter son FP. À l'instar des classes de personnage, les archétypes confèrent au monstre tout un groupe d'aptitudes différentes de celles de la plupart de ses congénères. Les archétypes peuvent être appliqués aux monstres, quelle que soit leur méthode d'évolution. Pour les détails sur le fonctionnement des archétypes ajoutés aux monstres, référez-vous au Chapitre 10.

Faites évoluer vos monstres avec des archétypes lorsque vous désirez surprendre vos joueurs. S'ils ont tendance à mépriser la menace que représentent les hobgobelins, il suffit de leur présenter quelques hobgobelins demi-dragons. Vous serez récompensé de ce travail de préparation par l'expression de surprise de vos joueurs lorsque vos monstres sur mesure feront pour la première fois usage de leur souffle.

L'inconvénient de l'évolution par archétype se situe dans le fait que les monstres ne gagnent pas de dés de vie (même si le type de dé de vie peut changer). Par ailleurs, à moins que l'archétype n'altère les valeurs de caractéristique, les bonus à l'attaque, aux jets de sauvegarde, la CA, le modificateur d'initiative et le DD des pouvoirs de monstre ne changeront pas. C'est pour ces raisons que l'on peut préférer combiner cette méthode à une autre, comme celle qui consiste à adjoindre une classe.

ÉVOLUTION ET FP

Quand un monstre évolue en tant que monstre, ses pouvoirs spéciaux se font plus puissants. Quand un monstre évolue en tant que personnage, il acquiert de nouveaux pouvoirs. Quelle que soit la méthode employée, le bonus de base à l'attaque, les bonus aux jets de sauvegarde, les dés de vie, les points de vie, les valeurs de caractéristique et les dégâts de base (si l'évolution comprend une augmentation de taille) s'en voient tous accrus. La plupart des monstres gagnent des points de compétence et des dons quand ils progressent, et leur facteur de puissance évolue donc, bien entendu, en fonction.

Lorsque vous faites évoluer un monstre de manière à mettre vos joueurs et leurs personnages en face d'une menace particulière, il convient également de ne pas ignorer la modification du FP, non seulement pour que les PJ reçoivent leur dû en points d'expérience, mais aussi pour s'assurer que le monstre ainsi ajusté ne se situe pas au-delà des capacités du groupe.

ÉVOLUTION EN TANT QUE PERSONNAGE

L'ajout de niveaux de classe à une créature de base facilite la détermination de son nouveau FP. Pour les monstres ayant plus de 1 DV, ajoutez le total des niveaux de classe au FP de la créature de base pour obtenir le FP final. Pour les monstres ayant 1 DV ou moins, le total des niveaux de classe donne directement le FP.

ÉVOLUTION EN TANT QUE MONSTRE

Si vous êtes pressé ou que vous n'appréciez pas les calculs compliqués, vous pouvez recourir à la méthode « expéditive », décrite ci-dessous, pour définir le FP d'un monstre évolué. Sinon, vous devriez suivre la méthode plus précise de la rubrique qui lui succède.

Méthode expéditive

Si la créature de base possède un nombre impair de dés de vie, augmentez le FP de 1 pour le premier dé de vie ajouté, puis de 1 tous les 2 DV ajoutés en plus du premier. Si le monstre de base possède un nombre pair de dés de vie, augmentez le FP de 1 tous les 2 DV ajoutés. Le FP d'un monstre augmente tous les 2 DV car la formule utilisée pour définir le DD du jet de sauvegarde correspondant aux pouvoirs spéciaux des monstres est égal à 10 + le bonus de la valeur de caractéristique appropriée du monstre + 1 par tranche de 2 dés de vie du monstre. Si le monstre gagne un don ou bénéficie d'une augmentation de caractéristique lorsqu'il évolue, ajoutez encore 1 à son FP.

Comme toutes les méthodes expéditives, celle-ci peut s'avérer fort imprécise (cf. *Test du nouveau FP*, plus bas, pour vérifier vos résultats).

Méthode précise

Tout d'abord, veuillez diviser les nouveaux points de vie du monstre évolué par 4,5 pour obtenir ses dés de vie effectifs (ce qui prend en compte la difficulté que représente une créature dont la valeur de Constitution est élevée). Référez-vous ensuite à la Table 9–1 pour en extraire le FP de base du monstre (qui pourra être ajusté par d'autres facteurs, voir plus bas).

Table 9–1 : estimation du FP

Dés de vie effectifs	FP de base	Dés de vie effectifs	FP de base
3 ou moins	1/2	32–34	11
3–5	1	35–37	12
6–8	2	38–40	13
9–10	3	41–43	14
11–13	4	44–46	15
14–16	5	47–49	16
17–19	6	50–53	17
20–22	7	54–56	18
23–25	8	57	19
26–28	9	par 2 DV sup	+1
29–31	10		

Ensuite, pour chaque pouvoir spécial dont dispose le monstre au combat, ajoutez 1 au FP de base. Si le monstre ne peut se servir que d'un pouvoir à la fois, ajoutez 1 pour chaque pouvoir qu'il peut activer et « garder actif » (dont la durée n'indique ni instantanée ni concentration). Si un pouvoir peut être utile avant même le combat, comme l'invisibilité, il doit aussi compter dans le total. En dehors de cela, les pouvoirs qui ne servent pas au combat ne s'ajoutent pas au FP.

Une fois que vous avez conclu cette étape, veuillez tester le nouveau FP plusieurs fois avant d'exposer vos PJ à ce monstre évolué (cf. *Test du nouveau FP*, plus bas).

ÉVOLUTION PAR ARCHÉTYPE

Si vous appliquez un archétype à un monstre, l'ajustement de FP est indiqué avec l'archétype. Cette méthode est aussi simple que celle qui consiste à ajouter des niveaux de classe. Ajoutez l'ajustement de FP au FP du monstre et vous voilà prêt à tester le nouveau FP.

TEST DU NOUVEAU FP

Le Chapitre 2 du *Guide du Maître* donne les base de l'évolution des PNJ jusqu'au niveau 20, en commençant par la Table 2–33. Vous pouvez vous servir de ces tables pour vérifier que le FP de votre monstre est adapté à un groupe de niveau correspondant. Si vous disposez du supplément *Enemies and Allies*, vous pourrez également comparez avec un groupe classique composé de Tordek, Lidda, Mialyë et Jozan, comme nous le faisons nous-même pour tester nos aventures.

Reportez-vous à la Table 2–37. Ajoutez 10 (équivalent d'un jet de d20 légèrement en-dessous de la moyenne) au meilleur bonus à l'attaque du monstre (bonus total et non de base). Si le résultat est égal ou supérieur à la CA du guerrier PNJ dont le niveau équivaut au FP du monstre, ne changez rien. S'il est inférieur, réduisez le FP de 1. Ensuite, ajoutez 10 au meilleur bonus à l'attaque du guerrier. Si le résultat touche la CA du monstre, ne changez rien. Si ce n'est pas le cas, augmentez le FP du monstre de 1.

Après cela, vérifiez le DD des jets de sauvegarde correspondants aux pouvoirs spéciaux du monstre. Les barbares, les guerriers, les paladins et

les rôdeurs ont les bonus aux jets de Vigueur les plus élevés. Les bardes, les moines et les roublards disposent des meilleurs bonus aux jets de Réflexes, tout comme les prêtres et les druides présentent les meilleurs bonus aux jets de Volonté. Référez-vous à la Table 2–40 pour les jets de Vigueur, à la Table 2–43 pour les jets de Réflexes et à la Table 2–41 ou à la Table 2–35 pour les jets de Volonté (il peut être intéressant de jeter un œil à d'autres classes pour s'assurer que l'on considère bien le bonus le plus élevé pour le niveau testé). Ajoutez 10 au bonus aux jets de sauvegarde correspondant. Si le résultat est supérieur au DD du jet de sauvegarde du pouvoir du monstre, ôtez 1 au FP. Dans le cas contraire, ne changez rien. Souvenez-vous que les PJ peuvent être dotés de bonus raciaux, de résistances ou d'immunités. Par exemple, un elfe n'a pas souvent à s'inquiéter des jets de sauvegarde contre les effets de sommeil et les nains bénéficient d'un bonus racial aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques (mais pas contre les pouvoirs surnaturels).

ÉVOLUTION ET DONS

Il y a deux approches pour choisir ses dons : minimiser ses faiblesses ou optimiser ses qualités. Un personnage qui opte pour Volonté de fer alors qu'il est doté d'une faible Sagesse est un bon exemple de la première approche, alors qu'un orque qui prend Attaque en puissance illustre parfaitement la seconde solution, qui consiste à optimiser ses qualités.

Minimiser les faiblesses

Cette approche tend à produire des personnages équilibrés. Ils n'ont pas de talon d'Achille, pas plus qu'ils ne bénéficient d'avantages exceptionnels. C'est une stratégie tout à fait défendable pour les PJ, qui ne savent jamais ce qu'ils vont devoir affronter, ni qui va être au cœur de la prochaine rencontre de la campagne.

Lorsque vous sélectionnez les dons d'un monstre, adversaire des PJ, souvenez-vous que les monstres n'ont besoin que d'être puissants et marquants pour la rencontre qui les concerne. Il n'est pas nécessaire qu'ils soient prêts à affronter toutes les situations comme les PJ. Il est normal que les monstres intelligents tirent profit de leur environnement pour réduire leurs faiblesses. Les gobelins préfèrent prendre leurs ennemis en embuscade depuis le côté opposé d'un pont ou d'un gouffre, où leurs armes à distance leur procurent une position plus avantageuse. Ils n'ont pas besoin de prendre de dons de maniement d'arme ou de port d'armure supplémentaires, mais de bien choisir le milieu dans lequel ils lancent leurs assauts.

Il y a deux raisons qui font qu'un MD peut avoir à choisir de minimiser les faiblesses d'un monstre par ses dons. Ce peut être d'abord dans le cas d'une créature dont la faiblesse est criante : un monstre possédant une Sagesse basse et dont la Volonté n'est pas le meilleur jet de sauvegarde pourrait tout à fait gagner à prendre Volonté de fer. La deuxième possibilité consiste à prendre au dépourvu des PJ un brin suffisants. Si ceux-ci misent tout sur un sort particulier parce qu'il marche « toujours » contre un certain type de monstre, donnez à la créature un don qui améliore son jet de sauvegarde (ou un objet qui la protège contre ce sort).

Optimiser les qualités

Cette option crée des personnages hauts en couleur. Ils jouissent à la fois de vertus évidentes et de points faibles béants. C'est une approche qui peut produire des PJ des plus marquants. Mais elle peut également engendrer une frustration. Un barbare musculeux et téméraire peut passer pour un combattant surpuissant, mais si sa Sagesse est trop basse pour lui offrir la moindre résistance à la magie, contre les sorts d'immobilisation et de charme notamment, il n'aura peut-être même pas le temps d'engager le combat.

Les monstres, d'un autre côté, n'apparaissent que pour des rencontres uniques. Ils ont fort à gagner en optimisant leurs qualités. Échangez le niveau habituel d'homme d'armes contre un niveau de guerrier et donnez leur Arme de prédilection, tout comme Attaque en puissance. Vous obtiendrez à coup sûr une réaction de surprise de la part de vos joueurs et de leurs PJ quand ils comprendront que vos orques ont davantage de points de vie que la norme et qu'ils touchent plus souvent leurs cibles.

DÉTAIL DES DONS

Voici quelques conseils pour l'utilisation des dons du *Manuel des Joueurs*.

Arme de prédilection. C'est un don particulièrement utile pour les guerriers qui comptent prendre plus tard Spécialisation martiale, ou les monstres de taille P ou inférieure, qui tireront plus de ce don que de Science de la bousculade ou Destruction d'arme. Les créatures de taille M devraient également prendre ce don plutôt que Destruction d'arme, car les PJ ont probablement de meilleures armes qu'elles. Les monstres de taille G ou supérieure prendront prioritairement Science de la bousculade.

Arme en main. Ce don est extrêmement utile pour un individu dont le bonus de base à l'attaque est d'au moins +6. Une fois que la créature est capable d'effectuer plusieurs attaques par round, ce don lui permet de dégainer ses armes tout en exécutant une attaque à outrance.

Attaque éclair. Les dons qui nécessitent autant de conditions que celui-ci demandent un engagement immense. Ils symbolisent en quelque sorte le monstre qui les prend. Les combattants au corps à corps à la Dextérité élevée gagneront certainement à prendre ce don, surtout s'ils se déplacent vite. Ils pourraient envisager de prendre Attaque en finesse avant ce don, vu que le fait de pouvoir aller jusqu'à son adversaire, l'attaquer, puis se désengager est moins intéressant si l'on n'a peu de chances de le toucher.

Attaque en finesse. Les monstres à la Dextérité élevée qui préfèrent le combat au corps à corps prendront probablement ce don dès qu'ils se trouveront avec un bonus de base à l'attaque d'au moins +1.

Attaque en puissance. Ce don convient aux monstres dont la Force est meilleure que la Dextérité. Si le monstre dispose déjà d'Attaque en puissance, continuez dans la lancée en piochant dans les dons de l'arborescence d'Attaque en puissance (Enchaînement, Science de la bousculade, Destruction d'arme et Succession d'enchaînements).

Attaques réflexes. Tout monstre disposant d'une Dextérité élevée et d'une allonge importante, ou d'une arme qui en procure une, a tout intérêt à prendre ce don dès que possible. De tels monstres sont le fléau des jeteurs de sorts, car ils peuvent outrepasser les lignes avant et atteindre les personnages qui lancent des sorts, souvent plusieurs fois par round.

Combat à deux armes, Science du combat à deux armes. Combattre à deux armes signifie bénéficier de deux chances par round de réaliser un coup critique, à condition que le monstre puisse exécuter une attaque à outrance pour utiliser les deux armes. Néanmoins, les chances de toucher avec chacune des armes sont inférieures à celles que le monstre aurait en ne se servant que d'une seule. Il est délicat de choisir entre infliger des dégâts à chaque round ou avoir deux opportunités par round d'infliger des dégâts supplémentaires. Les monstres feraient généralement mieux de prendre des niveaux de rôdeur pour bénéficier de ces avantages. L'exception concerne les monstres qui utilisent des armes doubles : ils devraient plutôt opter pour Maniement des armes exotiques (nécessaire pour toutes les armes, hormis le bâton) et Combat à deux armes dès qu'ils le peuvent. La classe de guerrier est pour cela avantageuse, étant donné qu'elle peut conférer ces deux dons dès le niveau 1.

Combat en aveugle. Ce don est particulièrement utile contre des adversaires qui aiment se battre en profitant du voile du sort *ténèbres*. Si les personnages recourent intensivement à cette stratégie, le MD ferait bien de doter de temps en temps les monstres de ce don, ce qui relèvera

le niveau de la rencontre contre toute attente. Il peut aussi placer des monstres dont les sens font fi de l'obscurité, tels que les torves.

Combat monté (Attaque au galop, Charge dévastatrice, Piétinement, Tir monté). Si votre campagne se passe essentiellement en extérieur et offre de nombreuses possibilités de combattre à cheval, les monstres devraient se concentrer sur ce don et ceux qui en dépendent (mentionnés ci-dessus entre parenthèses), même s'ils doivent passer à côté de dons comme Attaque en puissance. Même les personnages centaures peuvent tirer avantage des dons consécutifs. Cependant, si la perspective de devoir coordonner une bande de gobelins et leurs montures worgs vous paraît insurmontable, rappelez-vous que les demi-piques et les lances sont des armes courantes (que tant de monstres et la plupart des classes de personnages utilisent) qui peuvent servir à contrer les charges des PJ.

Course. Un monstre qui dispose d'Attaque éclair et de Tir en mouvement devrait envisager de prendre ce don pour l'accélération qu'il procure.

Destruction d'arme. Les combattants s'intéresseront à ce don s'ils ont de meilleures armes magiques que leurs adversaires ou s'ils estiment que leurs adversaires ont peu de chances de posséder des armes magiques. En d'autres termes, c'est plutôt un don pour les PJ. Les monstres dont l'Intelligence est faible ne peuvent comprendre l'intérêt de frapper une arme plutôt que celui qui la porte, mais même un orque ou un gobelin peut saisir la portée d'un tel geste. Comme l'intérêt de ce don dépend du fait que la magie de l'arme de l'adversaire est inexistante ou plus faible que celle de l'arme du bénéficiaire, la plupart des monstres ont tout intérêt à prendre Science de la bousculade à la place. Les créatures plus petites, comme les gobelins, peuvent inverser cet ordre de priorité.

Dons de création d'objets. Les monstres s'intéressent rarement à ces dons, car cela revient à laisser de côté d'autres dons qui peuvent assurer leur survie au combat. Quelques PNJ et de rares monstres dotés de niveaux dans une classe de lanceur de sorts pourront cependant les envisager.

Dons de métamagie. Les monstres jeteurs de sorts doivent songer à prendre ces dons juste après Magie de guerre et École renforcée, à condition qu'ils aient l'intention de vivre assez longtemps pour pouvoir lancer des sorts des niveaux correspondants.

École renforcée. Ce don constitue un excellent choix pour les monstres jeteurs de sorts, comme les driders. Ceux-ci trouvent leur compte avec ce don, plus qu'avec Attaque en puissance, Tir à bout portant ou d'autres dons de combat du genre. Magie de guerre est également un don qui leur est indiqué, bien entendu. Les magiciens spécialistes, en particulier, optent souvent pour ce don rattaché à leur école de prédilection.

Efficacité des sorts accrue. Les jeteurs de sorts prennent ce sort quand ils commencent à rencontrer des adversaires jouissant d'une résistance à la magie. Comme les créatures ennemies ont souvent une résistance à la magie avant les PJ, ce don est intéressant pour ces derniers plutôt que pour les monstres. À moins que les PJ aient de fortes chances de disposer d'une résistance à la magie ou que le monstre ennemi soit en conflit avec un autre type de monstre doté de résistance à la magie, d'autres dons lui paraîtront plus alléchants.

Emprise sur les morts-vivants. Il s'agit d'un excellent don pour les campagnes centrées sur la lutte contre les morts-vivants. C'est aussi le meilleur moyen de recourir facilement à d'autres dons, comme ceux que l'on trouve dans les *Gardiens de la Foi*, qui requièrent une utilisation du renvoi des morts-vivants. À moins que leurs adversaires ne soient des morts-vivants, les monstres dotés de niveaux de prêtre ou de paladin n'opteront pas pour ce don. Si les joueurs disposent de personnages morts-vivants créés à partir de l'ouvrage présent, il est normal de vouloir les surprendre avec des adversaires prêtres ou paladins qui ont pris ce don (plus probablement des prêtres).

Enchaînement et Succession d'enchaînements. Ces deux dons sont très efficaces pour des monstres en sous-nombre par rapport à leurs adversaires. Enchaînement ne sert à rien pour une armée d'orques assaillant un petit groupe de PJ, mais la réciproque est autre. Un ou deux monstres puissants affrontant quatre PJ ou davantage peuvent tirer profit d'Enchaînement, ce qui n'est pas le cas des personnages.

Endurance. C'est un don très orienté qui en dit long sur la nature athlétique du monstre qui en dispose. Endurance est très utile dans les parties qui font intervenir de longs voyages à travers la lande ou des nages soutenues. Dans les campagnes qui tournent autour de rivières, de marais et autres environnements similaires, cela permet aux PJ de se mettre en embuscade sous la surface de l'eau pendant de longs délais. Les monstres peuvent aussi profiter de cette tactique, mais il s'agit rarement d'une excellente option pour eux.

Esquive. On prendra ce don pour les raisons inverses des dons Enchaînement et Succession d'enchaînements. Esquive est d'autant plus efficace que l'on a peu d'adversaires en face de soi. Lorsque les ennemis sont en surnombre, le fait d'avoir une meilleure classe d'armure contre l'un d'eux n'est pas vraiment décisif. Esquive demeure cependant un don d'accès important vers d'autres dons aussi intéressants que Attaque éclair, Attaque en rotation et Souplesse du serpent.

Expertise du combat. Il s'agit d'un don excellent pour les jeteurs de sorts dont l'Intelligence est suffisante, qu'il est plus délicat de toucher lorsqu'ils reportent leur bonus de base à l'attaque sur leur classe d'armure. Les personnages disposants d'aptitudes de classe qui les obligent à ne porter qu'une armure légère ou intermédiaire, comme les rôdeurs et les roublards, peuvent également tirer grand profit de ce don. Mais surtout, ce don permet de prétendre à l'Attaque en rotation, à la Science du croc-en-jambe et à la Science du désarmement. Un drider pourra tout à fait opter pour Expertise du combat, Maniement des armes exotiques (chaîne cloutée) et Science du désarmement au lieu de sa sélection de dons habituelle, ce qui en fera une mauvaise surprise pour des personnages qui tiennent à leurs armes magiques comme à la prunelle de leurs yeux.

Magie de guerre. Tout monstre qui utilise des sorts ou des pouvoirs magiques peut trouver son compte en prenant ce don, mais seulement si ses sorts ou pouvoirs magiques lui servent au combat. Ceux qui recourent à leurs sorts essentiellement pour « se doper » avant le combat, comme c'est le cas avec *grâce féline* ou *rapidité*, ont probablement de meilleures options.

Maîtrise des sorts. Si les personnages joueurs peuvent trouver ce don intéressant, leurs adversaires lanceurs de sorts n'en voient habituellement pas l'utilité. En général, quand un adversaire n'a plus son grimoire, c'est tout simplement parce que les PJ l'ont tué.

Maniement des armes courantes. Les monstres possédant 2 DV ou plus maîtrisent le maniement des armes qui sont mentionnées dans leur description du *Manuel des Monstres*. Ceux qui possèdent moins de 2 DV maîtrisent le maniement de ces armes dès qu'ils progressent dans une classe de personnage, ce qu'ils seraient donc inspirés de faire.

Maniement des armes de guerre. Les monstres possédant 2 DV ou plus maîtrisent le maniement des armes qui sont mentionnées dans leur description du *Manuel des Monstres*. Ceux qui possèdent moins de 2 DV maîtrisent le maniement de ces armes dès qu'ils progressent dans une classe de personnage, ce qu'ils seraient donc inspirés de faire.

Maniement des armes exotiques. Voilà un excellent don pour changer la personnalité d'un monstre. Une bande de guerriers orques dotés de l'Attaque en puissance et de chaînes cloutées n'a pas la même allure qu'un groupe typique d'hommes d'armes orques.

Maniement du bouclier. Comme pour le maniement des armes, les monstres sont plus avisés de prendre des niveaux de classe pour bénéficier des avantages de ce don. Par ailleurs, il s'agit d'un don défensif, comme Vigilance, et les monstres ennemis feraient mieux de mettre l'accent sur leur puissance offensive.

Parade de projectiles. Les monstres disposent dans de nombreux cas d'armes naturelles et n'ont pas besoin de la Science du combat à mains nues, don normalement exigé pour prétendre à celui-ci. Dans ces conditions, il est évident qu'un monstre qui gifle négligemment les flèches en plein vol a de quoi effrayer, mais la plupart seraient mieux inspirés d'acquérir cette aptitude en prenant deux niveaux de moine.

Pistage. La plupart des monstres seraient plus inspirés de prendre un niveau de rôdeur pour obtenir Pistage, ce qui leur confèrerait en plus l'aptitude de cette classe à combattre avec deux armes et un ennemi juré. Les prédateurs qui chassent à l'affût n'ont que faire de ce don, mais d'autres types d'adversaires peuvent en faire bon usage.

Port d'armure. Les monstres sont bien inspirés d'acquérir la possibilité de porter des armures en progressant en niveaux de classe.

Prestige. La ligne « organisation sociale » comprise dans les caractéristiques du *Manuel des Monstres* remplace en général tout recours à ce don. Si un monstre précis désire bénéficier d'un suivant particulier, Prestige peut alors s'avérer intéressant. Dans ce cas, référez-vous aux niveaux de classe du monstre.

Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Volonté de fer. Ces dons constituent d'excellents choix pour des monstres dont le bonus de base au jet de sauvegarde intéressé et la valeur de caractéristique correspondante sont peu élevés. Ainsi, les géants à la Sagesse basse peuvent tirer profit de Volonté de fer. N'importe lequel de ces dons devrait suffire à un monstre doté d'une valeur de caractéristique désavantageuse pour se mettre un minimum à l'abri.

Robustesse. Bien que des points de vie supplémentaires puissent paraître attrayants, les monstres peuvent aussi bien les acquérir en prenant des niveaux dans une classe associée à un dé de vie plus avantageux, ce qui leur confère en plus les bénéfices de la classe. Robustesse est un don valable pour les créatures artificielles, les morts-vivants et tous les autres types de monstre qui n'ont pas de valeur de Constitution et donc pas de points de vie supplémentaires.

Science de l'initiative. Il est toujours bon de pouvoir asséner le premier coup. C'est l'une des vertus que peuvent procurer Science de l'initiative et Vigilance. Pouvoir bondir sur son adversaire est particulièrement appréciable pour les créatures qui bénéficient d'attaques spéciales à zone d'effet ou d'autres, comme la paralysie, susceptibles d'écarter un ennemi du combat. Les jeteurs de sorts à zone d'effet peuvent aussi bénéficier de ce don. Combiné avec Arme en main et Vigilance, ce don peut engendrer des monstres effroyablement rapides, même s'ils ne sont pas dotés d'une vitesse de déplacement ou d'une valeur de Dextérité élevées.

Science de la bousculade. Ce don est un choix particulièrement avisé pour les monstres de taille G ou supérieure qui peuvent ainsi tirer profit de leur taille et de leur poids supérieurs contre leurs ennemis. Ces monstres cherchent en général toutes les occasions de lutter sur des ponts, au bord de gouffres ou de fosses. Leur but étant, bien entendu, de charger sur leurs adversaires pour les précipiter par-dessus bord.

Science du combat à mains nues. Les monstres dotés d'armes naturelles n'ont que faire de ce don, et ceux qui n'en ont pas préfèrent en général prendre des niveaux de moine s'ils pensent pouvoir tirer avantage du combat à mains nues.

Science du critique. Une fois qu'un monstre se retrouve avec un bonus de base à l'attaque d'au moins +8, il a tout intérêt à prendre ce don. Plus la zone de critique possible de l'arme est grande plus le don est utile. Les monstres qui bénéficient d'un bonus de base à l'attaque suffisant peuvent aussi prendre ce don dans le cadre d'une arme naturelle. Si le monstre se sert d'armes, équipez-le de matériel dont la zone de critique possible est large, comme une épée longue, et donnez-lui ce don. N'oubliez pas que les sorts de rayon qui infligent des dégâts sont également affectés par ce don.

Souplesse du serpent. Les monstres dotés d'une Dextérité élevée prennent généralement Attaque en finesse avant de penser à ce don, car ils peuvent s'attendre à devoir effectuer plus de jets d'attaque qu'ils n'auront à essuyer d'attaques d'opportunité.

Spécialisation martiale. Les créatures qui affichent quatre niveaux de guerrier ou plus devraient prendre ce don. Les monstres de taille P ou inférieure, pour qui Arme de prédilection est très attractif, ont de bonnes chances de s'intéresser à Spécialisation martiale dès qu'ils peuvent y prétendre. Les créatures qui disposent des niveaux de guerrier suffisants prennent habituellement des dons de combat de base, tels que Attaque en puissance et Science de la charge à mains nues (dans le cas de combattants au corps à corps) ou Tir à bout portant et Tir de précision (pour les spécialistes de l'attaque à distance) et ce, avant de penser à Arme de prédilection. Par la force des choses, Spécialisation martiale vient après Arme de prédilection.

Talent. Ce don est une bonne manière de pallier une faible valeur de caractéristique. Ainsi, un guerrier qui désire se servir de Bluff (compétence d'autre classe pour les guerriers) pour faire diversion au combat, et dont la valeur de Charisme est mauvaise, peut tirer profit de Talent (Bluff). Un monstre ennemi qui cherche à bluffer ses adversaires peut prendre ce don, mais en général c'est plutôt une bonne option pour les PNJ artisans et une mauvaise pour les monstres.

Tir à bout portant. Ce don est parfait pour les monstres, tels que les gobelins, qui préfèrent le combat à distance au corps à corps. Les rayons magiques tirent également profit de Tir à bout portant.

Tir de précision. Tout monstre qui se bat de préférence à distance et qui dispose d'un niveau de guerrier prendra très certainement Tir à bout portant ainsi que ce don. Les combattants au corps à corps, comme les orques, apprécient de lutter aux côtés de telles créatures, car ils peuvent se rapprocher de l'ennemi sans entraver l'efficacité des attaquants à distance. De la même manière, les jeteurs de sorts qui recourent aux sorts de rayon gagnent grandement à prendre ce don.

Tir en mouvement. Avec trois dons requis et une Dextérité minimale exigée, peu d'adversaires accèderont à ce don, mais de nombreux PJ en seront capables. Les monstres qui se battent plutôt à distance devraient prendre ce don s'ils en ont la possibilité, car il leur permet de bondir de derrière un abri, de tirer et d'être de nouveau couverts.

Tir lointain. Tout monstre qui a l'habitude de tendre des embuscades à distance ferait bien de prendre ce don. N'oubliez pas que ce sort n'augmente pas la portée des sorts de rayon.

Tir rapide. Ce don est très attrayant pour les monstres qui attaquent de préférence à distance, car il y a toutes les chances qu'ils disposent de la Dextérité requise. Tir rapide est surtout intéressant pour les monstres qui opèrent de concert avec d'autres, adeptes du corps à corps. Cependant, même dans ce cas, ils prendront d'abord Tir de précision et ensuite seulement, celui-ci. Le choix n'est pas difficile, étant donné qu'un seul niveau de guerrier donne droit à la fois à Tir à bout portant et Tir de précision. Un second niveau de guerrier donne alors accès à Tir rapide.

Uppercut. La possibilité d'étourdir un adversaire pendant un round est suffisamment attrayante pour que les combattants au corps à corps doués d'une haute Sagesse éprouvent le désir de prendre ce don, en plus de Science du combat à mains nues. Cependant, ceux dont le bonus de base à l'attaque est d'au moins +8 (minimum requis pour ce don) feraient en général mieux de combiner l'arborescence d'Attaque en puissance avec Arme de prédilection et d'autres dons. Ceux qui veulent vraiment profiter de cette aptitude devraient plutôt prendre des niveaux de moine.

Vigilance. Les monstres disposant de ce don sont la plaie des roublards car il garde bien souvent les bénéficiaires à l'abri de se faire surprendre par cette classe de personnage.

Ajouter un archétype à un monstre affecte soit son facteur de puissance soit son ajustement de niveau, selon que la créature est un monstre ou un personnage joueur. Par conséquent, le maître du donjon doit avoir son mot à dire dans toutes les décisions visant à ajouter un archétype. Les éléments qui suivent ont été rédigés en tenant compte de son rôle.

AJOUT D'UN ARCHÉTYPE

Comme indiqué dans le Chapitre 9, l'ajout d'un archétype à un monstre lui confère une multitude de caractéristiques dont sont habituellement dépourvus les autres membres de son espèce. Ce changement augmente le facteur de puissance de la créature et engendre des défis inattendus pour les joueurs et les personnages.

Puisque le MD participe aux décisions visant à ajouter un archétype au personnage joueur, il doit être prêt à intégrer les nouvelles caractéristiques de ce personnage dans le jeu. En fait, un personnage joueur doté d'un archétype ne diffère guère des autres personnages monstrueux.

À QUEL MOMENT AJOUTER L'ARCHÉTYPE ?

Certains archétypes peuvent être ajoutés aux créatures à n'importe quel moment. Un monstre ou un personnage peut se transformer en fantôme après sa mort. Un lanceur de sorts de niveau 11 au moins peut devenir une liche. Une créature dotée de 5 DV ou plus peut se changer en vampire si elle a été tuée par l'un d'eux. Il s'agit d'archétypes acquis. D'autres archétypes, comme le céleste, le fiélon, le demi-céleste, le demi-dragon et le demi-fiélon nécessitent que la créature ou le personnage soit né pourvu des modifications indiquées. On qualifie ces archétypes d'archétypes hérités. Il est possible qu'un archétype appartienne aux deux catégories. La lycanthropie peut, par exemple, affecter n'importe quelle créature pourvu qu'elle réponde aux exigences indiquées dans la description de l'archétype, mais certains de ces monstres sont des lycanthropes de naissance.

Les modifications de facteur de puissance et d'ajustement de niveau supposent que l'archétype soit ajouté au terme de la création d'un monstre ou d'un personnage, qu'il soit hérité ou acquis. Lorsque vous ajoutez un archétype, il vous faut simplement créer votre monstre de façon normale, puis lui ajouter son archétype. Ne vous embêtez pas à faire régresser un monstre à 1 DV (voir le Chapitre 3) avant de lui ajouter l'archétype et de le faire progresser à nouveau.

Tout personnage désirant acquérir un archétype l'obtient lorsqu'il remplit les conditions requises par celui-ci. Un personnage peut, par exemple, acquérir l'archétype du lycanthrope lorsqu'il est mordu par l'une de ces créatures. Dans ce cas, ajoutez l'archétype aux niveaux de classe, aux DV du monstre, etc. Si l'un des joueurs souhaite qu'un personnage existant se dote, au cours de sa carrière d'aventurier, d'un archétype hérité, référez-vous au Chapitre 11. Néanmoins, en règle générale, ce genre de décision doit être pris au moment de la création du personnage.

PRÉSENTATION DES ARCHÉTYPES

La description des archétypes comprend un ensemble d'instructions qui vous permettront de modifier une créature existante, appelée créature de base. Chaque créature est présentée selon un schéma identique, dont vous trouverez les différents éléments détaillés ci-dessous.

Ligne inexistante. Si l'une des lignes suivantes n'apparaît pas dans la description de l'archétype, utilisez les informations de la créature de base correspondant à cette catégorie.

Type et taille. Les archétypes modifient souvent le type de la créature et sont susceptibles d'altérer sa taille.

Dés de vie et points de vie. Si cette ligne est inexistante, les dés de vie et les points de vie restent inchangés, sauf si le modificateur de Constitution est altéré.

Certains archétypes modifient la taille du dé de vie (généralement parce que le type de la créature a changé). Quelques archétypes modifient totalement les dés de vie acquis précédemment modifient ceux qui sont obtenus avec les niveaux de classe. Certains archétypes changent uniquement les dés de vie initiaux et ne modifient pas les dés de vie des niveaux de classe.

TABLE 10–1 : ARCHÉTYPES ET DÉS DE VIE

Dés de vie inchangés	Dés de vie modifiés	Dés de vie totalement modifiés
Ailé	*Créature artificielle incarnée*	*Âme-en-peine*
Bête monstrueuse	Demi-dragon	*Bête fantomatique*
Céleste	*Gélatineux*	Fantôme
Créature multicéphale	*Sauvage*	Liche
Demi-céleste	*Taurique*	*Momifié*
Demi-fiélon		*Nécrophage*
Fiélon		*Spectral*
Insectoïde		*Ténébreux*
Reptilien		Vampire
Symbiotique		
Yuan-ti		

Les archétypes en italique sont décrits au cours de ce chapitre.

Comme les monstres bénéficient des points de vie moyens, la modification du type de dé change leur total de points de vie.

TABLE 10–2 : DÉS DE VIE ET POINTS DE VIE MOYENS

Type de dé de vie	Points de vie moyens
d4	2,5
d6	3,5
d8	4,5
d10	5,5
d12	6,5
d20	10,5

Vous remarquerez que chaque différence de 2 points entre la taille d'un dé et d'un autre modifie la moyenne des points de vie de 1. Par exemple, un d6 étant plus grand de 2 points qu'un d4, la différence entre les points de vie moyens d'un d6 et d'un d4 est de 1. De la même manière, un d12 est plus grand de 8 points qu'un d4. La différence entre les points de vie moyens d'un d4 et d'un d12 s'élève à 4. Le nombre de dés de vie d'un monstre est égal au nombre de points de vie qu'il acquiert lorsque la taille de ses dés de vie augmente d'un cran, ou qu'il perd quand la taille de ses dés de vie diminue d'un cran. Si la taille augmente de deux crans, multipliez le nombre de dés de vie par 2 pour obtenir les points de vie supplémentaires, etc. Si la taille du dé de vie décroît, le nombre de points de vie qu'il perd est égal au nombre de dés de vie qu'il possède. Si vous préférez multiplier le nombre de dés de vie par les nouveaux points de vie moyens, faites-le.

La modification du type de dé de vie de la créature n'entraîne pas la disparition des bonus découlant de la Constitution. Cependant, l'archétype peut ajuster la valeur de Constitution. Assurez-vous alors d'utiliser la nouvelle valeur lors du calcul des points de vie.

Initiative. Si l'archétype modifie la Dextérité du monstre, ou s'il ajoute ou supprime le don Science de l'initiative, cette ligne est modifiée.

Vitesse de déplacement. Si l'archétype modifie la vitesse de la créature, sa description indiquera les changements provoqués. Habituellement, l'archétype propose un nouveau type de déplacement, comme le vol.

CA. Si l'archétype modifie la taille de la créature, consultez la partie *Catégorie de taille* dans l'introduction du *Manuel des Monstres* pour connaître son effet sur la classe d'armure. La Dextérité et l'armure naturelle peuvent également subir des modifications liées à l'archétype. Dans certains cas, comme avec les fantômes, la méthode de détermination de la classe d'armure change radicalement. Si cela arrive, il est décrit comment la modifier.

Attaques. Les archétypes ne modifient pas le bonus de base à l'attaque. Bien entendu, tout changement de valeur de caractéristique peut affecter celui-ci. Si la Force ou la Dextérité changent, utilisez le nouveau modificateur pour déterminer le bonus à l'attaque. Si la taille du monstre est modifiée, son attaque le sera également. La partie *Catégorie de taille* de l'introduction du *Manuel des Monstres* détaille ce changement.

Dégâts. Les dégâts changent avec la Force. Si la créature utilise une arme à deux mains ou si elle dispose d'une seule arme naturelle, elle ajoute une fois et demie son bonus de Force aux dégâts. Si elle possède plus d'une attaque (comme un personnage brandissant deux armes ou un monstre doté de griffes ou d'une morsure), elle ajoute alors son bonus de force aux dégâts principaux et la moitié de ce bonus aux autres.

Espace occupé/allonge. Cette ligne est susceptible d'être modifiée si l'archétype altère la taille du monstre. L'espace occupé et l'allonge typiques de chaque monstre vous sont indiqués ci-dessous. Ces informations sont classées par taille. La table ne prend pas en compte les éléments spéciaux comme les tentacules des enlaceurs.

TABLE 3–10 : ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE SELON LA TAILLE DE LA CRÉATURE

Taille de la créature	Exemple de créature	Espace occupé	Allonge naturelle
Infime	Mouche	15 cm	0 cm
Minuscule	Crapaud	30 cm	0 cm
Très petite	Rat géant	75 cm	0 cm
Petite	Halfelin	1,50 m	1,50 m
Moyenne	Humain	1,50 m	1,50 m
Grande (haute)[1]	Ogre	3 m	3 m
Grande (longue)[2]	Cheval	3 m	1,50 m
Très grande (haute)[1]	Géant des nuages	4,50 m	4,50 m
Très grande (longue)[2]	Bulette	4,50 m	3 m
Gigantesque (haute)[1]	Statue animée de 15 m de haut	6 m	6 m
Gigantesque (longue)[2]	Kraken	6 m	3 m (morsure)
	Ver pourpre (lové)	6 m	4,50 m
Colossale (haute)[1]	Tarasque	9 m	7,50 m
Colossale (longue)[2]	Mille-pattes monstrueux de taille C	9 m	4, 50 m

[1] Les créatures hautes sont celles dont la hauteur est supérieure à la longueur ou à la largeur. Les créatures longues sont celles dont la longueur ou la largeur sont égales ou supérieures à la hauteur.

[2] Les créatures longues et imposantes peuvent revêtir plusieurs formes différentes. Une araignée de taille TG occupe un espace de 4,50 mètres de côté, alors qu'un serpent de même taille occupe un espace de 9 mètres de long pour 1,50 mètre de large (à moins qu'il ne se love, auquel cas il occupe un espace pouvant aller jusqu'à 4,50 mètres de côté).

Consultez le Chapitre 5 pour savoir comment ajuster les dégâts des armes, l'allonge, la portée, etc., en rapport avec la taille.

Attaques spéciales. Les archétypes peuvent ajouter ou soustraire des attaques spéciales. Les effets de celles-ci sont décrits dans la présentation de l'archétype, tout comme le DD des jets de sauvegarde, le cas échéant.

Pouvoirs spéciaux. Les archétypes peuvent ajouter ou soustraire des pouvoirs spéciaux. Les effets de ceux-ci sont décrits dans la présentation de l'archétype, tout comme le DD des jets de sauvegarde, le cas échéant. Certains types de monstres, comme les élémentaires et les mort-vivants, disposent de leurs propres pouvoirs spéciaux. Même si cette ligne est inexistante, la créature acquiert les pouvoirs spéciaux associés à son nouveau type (tels qu'ils apparaissent dans le *Manuel des Monstres*).

Jets de sauvegarde de base. Comme pour les attaques, le fait d'altérer un type de monstre ne modifie pas les bonus de base aux jets de sauvegarde. Il vous faut simplement les ajuster aux nouveaux modificateurs associés à la Constitution, à la Dextérité ou à la Sagesse. Si la ligne des jets de sauvegarde est inexistante, leur progression ne change pas. La description de l'archétype peut néanmoins indiquer que le monstre possède un jet de sauvegarde favorable différent.

Caractéristiques. Après avoir lu les paragraphes précédents, vous comprenez pourquoi il est si important de commencer par ajuster ces valeurs. Tous les archétypes ne provoquent pas cette modification. Certains d'entre eux ne comportent pas cette ligne (parce que les valeurs de caractéristique ne changent pas), ce qui simplifie le processus.

On détermine les modificateurs de caractéristique raciaux en les ajoutant aux modificateurs de caractéristique de la créature de base. Par exemple :

	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
Ogre (créature de base)	21	8	15	6	10	7
Ogre (ajustements)	+10	–2	+4	–4	+0	–4
Demi-dragon (ajustements)	+8	+0	+2	+2	+0	+2
Demi-dragon/demi-ogre (valeurs d'ajustement)	+18	–2	+6	–2	+0	–2
Demi-dragon/demi-ogre (valeurs moyennes)	29	8	17	8	10	9

Compétences. Si cette ligne est inexistante, la créature possède les points de compétence de la créature de base plutôt que ceux d'un nouveau type de créature. Comme les archétypes ne modifient pas le nombre de dés de vie de la créature, vous n'avez pas besoin d'ajuster les compétences, sauf si les caractéristiques devaient changer, si l'archétype confère un bonus à une ou plusieurs compétences ou confère un don qui fait bénéficier la créature d'un bonus de compétence.

Si cette ligne change la façon dont les points de compétence sont déterminés, elle n'affecte que les points de compétence obtenus après l'ajout de l'archétype.

Considérez les compétences indiquées pour la créature de base comme des compétences de classe, et faites de même pour les nouvelles compétences conférées par l'archétype.

Dons. Si cette ligne est inexistante, la créature possède les dons de la créature de base plutôt que ceux d'un nouveau type de créature. Comme la plupart des archétypes ne modifient pas le nombre de dés de vie de la créature, l'archétype ne devrait pas changer le nombre de dons de celle-ci.

Si cette ligne change la façon dont les dons sont déterminés, elle n'affecte que les dons obtenus après l'ajout de l'archétype.

Milieu naturel/climat. Cette ligne n'a aucun effet sur les personnages, sauf si les joueurs souhaitent mettre en scène les désagréments ou les attraits liés à leur environnement. Cependant, le MD doit s'assurer que l'archétype ne supprime pas le monstre de cette aventure. La plupart des archétypes ne modifient pas cette ligne. Si ce cas se présente, utilisez les informations indiquées par l'archétype.

Facteur de puissance. Cette ligne n'a aucun effet sur les personnages. La plupart des archétypes augmentent le facteur de puissance de la créature. L'archétype peut indiquer l'ajout d'un modificateur au facteur de puissance de la créature de base, ou spécifier un ensemble de modificateurs, selon les dés de vie ou le facteur de puissance initial de la créature de base. Le MD ajuste le facteur de puissance du monstre en fonction de cette ligne et effectue tous les changements nécessaires à la rencontre pour qu'elle reste stimulante sans pour autant devenir instantanément fatale. Référez-vous au Chapitre 9 pour obtenir des instructions quant à la méthode d'estimation des nouveaux facteurs de puissance.

Trésor. Cette ligne n'a aucun effet sur les personnages. La plupart des archétypes ne la modifient de toute façon pas. Si le cas se présente, le MD ajuste les possessions et les trésors du monstre en fonction des informations indiquées par l'archétype.

Alignement. La plupart des archétypes ne modifient pas cette ligne. Si le cas se présente, utilisez les informations indiquées par l'archétype. Le MD devra s'assurer que le monstre et les personnages ont toujours une raison d'interagir une fois la modification d'alignement effectuée.

Évolution possible. La plupart des archétypes ne modifient pas cette ligne. Si le cas se présente, utilisez les informations indiquées

ACCIDENT DE LA NATURE OU FAUNE

Une créature modifiée par un archétype peut avoir été créée par un accident de la nature, par une expérimentation, ou représenter la première génération de la progéniture de deux espèces différentes. Mais vous pouvez également vous servir des archétypes pour élaborer de nouveaux monstres. Dans ce cas, les archétypes peuvent faciliter la création d'une espèce totalement nouvelle dont l'importance sera considérable pour votre campagne. Choisissez une créature de base dont les traits et l'apparence s'apparentent à ceux de la créature que vous voulez créer et ajoutez les archétypes dont vous avez besoin pour en faire votre monstre. Finissez en lui donnant un nouveau nom.

Imaginons que vous désiriez que des bêtes fantomatiques protègent les cimetières de certains vampires (ou au contraire de personnages bénis dont le repos ne doit pas être dérangé). Vous savez que les chiens font souvent de bons gardiens, mais comme vous souhaitez créer quelque chose de plus puissant, vous choisissez un loup comme créature de base, vous lui ajoutez l'archétype bête fantomatique (dont vous trouverez la description un peu plus loin dans ce chapitre) et vous qualifiez le résultat final de « molosse fantomatique ». Ainsi, vos personnages joueurs sauront qu'ils se trouvent à proximité d'un cimetière inhabituel dès qu'ils croiseront la route d'un molosse fantomatique. Vous disposez désormais d'un monstre qui fera de votre campagne une aventure unique et mémorable.

par l'archétype. Si la méthode d'évolution possible du monstre passe de « par type » à « par une classe de personnage », ou vice versa, cette information apparaît dans la description de l'archétype. Le MD doit s'en assurer avant d'associer l'ajout d'un archétype à l'évolution d'un monstre.

Ajustement de niveau. La ligne « ajustement de niveau » modifie celle de la créature de base. L'ajustement de niveau n'a aucune raison d'être si la créature ne conserve pas suffisamment d'Intelligence (3 au minimum) pour acquérir des niveaux de classe une fois l'archétype ajouté.

AJOUT D'UN ARCHÉTYPE, ÉTAPE PAR ÉTAPE

Si l'archétype modifie la taille de la créature de base, consultez la table *Taille des créatures* du *Manuel des Monstres* pour calculer les effets de ces changements sur l'armure naturelle, la classe d'armure et les jets d'attaque. Référez-vous à la description de l'archétype pour savoir s'il vous faut appliquer des modificateurs de taille à la Force, à la Dextérité et la Constitution. La ligne « caractéristiques » les a peut-être déjà pris en compte.

Ajoutez à la créature de base tous les modificateurs de caractéristique associés à la taille et aux caractéristiques de l'archétype.

Une fois que vous connaissez le nouveau modificateur de Constitution et la taille des dés de vie, recalculez les points de vie du monstre doté de son archétype. Reportez-vous à *Dés de vie et points de vie* ci-dessus.

Le nouveau modificateur de Constitution change également le modificateur des jets de Vigueur et les bonus liés à la Concentration. Vérifiez si la créature dispose du don Vigueur surhumaine ou de tout autre don affectant les jets de Vigueur et appliquez-les dès maintenant.

Une fois que vous connaissez le nouveau modificateur de Dextérité, recalculez le bonus à l'initiative et le bonus à la classe d'armure. Appliquez ensuite les modificateurs de taille et d'armure naturelle. Vérifiez si la créature dispose du don Science de l'initiative ou de tout autre don affectant l'initiative et appliquez-les dès maintenant.

Vérifiez si la créature de base ou la créature dotée de l'archétype utilise Attaque en finesse en association avec l'une ou plusieurs de ses attaques. Si tel est le cas, utilisez le nouveau modificateur de Dextérité pour recalculer le bonus à l'attaque. Appliquez au même moment les modificateurs de taille.

Le nouveau modificateur de Dextérité change également le modificateur des jets de Réflexes et toutes les compétences relevant de cette caractéristique. Vérifiez si la créature dispose du don Réflexes surhumains ou de tout autre don affectant le modificateur des jets de Réflexes et appliquez-les dès maintenant.

Une fois que vous connaissez le nouveau modificateur de Force, vérifiez si la créature de base ou la créature dotée de l'archétype utilise Attaque en finesse. Toutes les attaques qui ne bénéficient pas d'Attaque en finesse exigent que vous utilisiez le nouveau modificateur de Force pour recalculer le bonus à l'attaque. Appliquez au même moment les modificateurs de taille.

Le nouveau modificateur de Force affecte les dégâts et toutes les compétences relevant de cette caractéristique.

Une fois que vous connaissez le nouveau modificateur d'Intelligence, recalculez les modificateurs de compétence pour toutes les compétences relevant de cette caractéristique.

Une fois que vous connaissez le nouveau modificateur de Sagesse, recalculez le modificateur des jets de Volonté pour toutes les compétences relevant de cette caractéristique. Vérifiez si la créature dispose du don Volonté de fer ou de tout autre don affectant le modificateur des jets de Volonté et appliquez-les dès maintenant.

Pour toutes les autres caractéristiques de la créature de base, recalculez le DD des jets de sauvegarde (les pouvoirs spéciaux de l'archétype vous indiqueront comment le calculer). La formule de la plupart des DD des jets de sauvegarde est la suivante : 10 + 1/2 DV de la créature + le modificateur de caractéristique approprié de la créature employant cette attaque. Pour ce calcul, utilisez uniquement les dés de vie du monstre. Ne prenez pas en compte les dés de vie issus des niveaux de classe. Les valeurs de caractéristique appropriées des jets de sauvegarde contre les différents types d'attaques ou d'effets sont les suivants :

Force. Toute utilisation de force, écrasement, entrave ou constriction.

Dextérité. Mouvement, restrictions de mouvement, coups portés avec un projectile, enchevêtrement, toiles d'araignées.

Constitution. À peu près tout ce qui provient du corps d'une créature ; poisons, souffles.

Intelligence. Effets d'illusions.

Sagesse. Effets mentaux ou de perception (hormis les charmes et les coercitions, voir Charisme).

Charisme. Le modificateur de Charisme de la créature affecte le DD du jet de sauvegarde de tous les pouvoirs magiques qu'elle possède. Utilisez le modificateur de Charisme pour les attaques et les effets qui opposent la Volonté de la créature à celle de son ennemi : regards, charmes, coercitions, absorption d'énergie. Utilisez également le modificateur de Charisme pour tous les DD qui devraient normalement se baser sur une valeur de caractéristique dont la créature est dépourvue. Les morts-vivants n'ont, par exemple, pas de valeur de Constitution. En cas d'empoisonnement, par exemple, vous devez donc utiliser le modificateur de Charisme pour déterminer le DD du jet de sauvegarde. Utilisez toujours le modificateur de Charisme pour les pouvoirs magiques.

Ajoutez tous les pouvoirs spéciaux conférés par l'archétype.

Ajoutez tous les bonus de compétence indiqués par l'archétype.

Ajoutez tous les dons indiqués par l'archétype s'ils n'ont pas déjà été pris en compte.

Actualisez le facteur de puissance conformément aux instructions données par l'archétype.

NOUVEAUX ARCHÉTYPES MONSTRUEUX

L'archétype est un outil précieux pour qui souhaite créer de nouveaux monstres. En ajoutant un archétype à une créature, vous donnez naissance à tout un éventail de possibilités intéressantes. Vous trouverez ci-dessous de nouveaux archétypes monstrueux, s'ajoutant à ceux qui vous sont présentés dans le *Manuel des Monstres*.

ARCHÉTYPES ET PERSONNAGES

De nombreux passages du *Manuel des Monstres* sont consacrés aux classes de personnage susceptibles d'être attribuées à un genre de monstre, mais également aux classes de prédilection. Par exemple, la classe de prédilection d'un personnage gobelours est le roublard. Puisque les archétypes peuvent s'appliquer à de nombreux genres de monstre, la ligne correspondant au personnage sera forcément moins précise. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions d'archétypes susceptibles d'être appliqués à des personnages.

ARCHÉTYPES ET AJUSTEMENTS DE NIVEAU

Comme indiqué dans le Chapitre 2, pour obtenir l'ajustement de niveau d'un monstre doté d'un archétype, il faut associer les ajustements de niveau conférés aux archétypes à ceux de la créature de base. À titre d'exemple, un gobelours a un ajustement de niveau de +1 et 3 dés de vie. L'archétype fantôme présente un ajustement de

niveau de + 5. En conséquence, le gobelours fantomatique a un ajustement de niveau de +6, 3d12 DV et un NPE de départ de 9.

ÂME-EN-PEINE

Les âmes-en-peine sont des créatures intangibles nées du Mal et des ténèbres. Elles haïssent la lumière et tout ce qui vit.

Bien que constituées d'obscurité, elles sont de forme vaguement humanoïde. Leur visage n'a pas le moindre trait, exception faite de leurs yeux qui brillent d'un rouge étrange. Dans certains cas, leur silhouette peut laisser penser qu'elles sont armées ou revêtues d'une armure. Cela ne fait que refléter ce qu'elles étaient de leur vivant, sans avoir le moindre effet sur leurs caractéristiques.

EXEMPLE D'ÂME-EN-PEINE

La créature de base est un homme d'armes kobold de niveau 1.

ÂME-EN-PEINE KOBOLD

Mort-vivant de taille P
Dés de vie : 1d12 (3 pv)
Initiative : +8
Vitesse de déplacement : vol 18 m (parfaite)
CA : 17 (+1 taille, +4 Dextérité, +2 parade), contact 17, pris au dépourvu 13
Attaques : contact intangible (+5 corps à corps)
Dégâts : contact intangible 1d3 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : diminution permanente de Constitution
Particularités : création de rejetons, intangible, impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants +2, mort-vivant, aura de mort
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +0, Vol +4
Caractéristiques : For –, Dex 19, Con –, Int 14, Sag 14, Cha 14
Compétences : Artisanat (Fabrication de pièges) +6, Déplacement silencieux +7, Détection +4, Discrétion +11, Fouille +4, Perception auditive +4
Dons : Science de l'Initiative (S), Vigilance
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, bande (3–5) ou meute (6–11)
Facteur de puissance : 5
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage



Combat

Si elles ne peuvent faire appel à la ruse, les âmes-en-peine kobolds ne conçoivent le combat que si elles bénéficient d'un énorme avantage numérique (autrement dit, si elles sont au moins deux fois plus nombreuses que leurs adversaires). Si le rapport des forces leur est moins favorable, elles détalent sans demander leur reste. L'exception à cette règle concerne les gnomes, qu'elles attaquent à nombre égal. Il est extrêmement dangereux de laisser une âme-en-peine kobold s'approcher au contact.

Diminution permanente de Constitution (Sur). Tout être vivant frappé par le contact intangible d'une âme-en-peine kobold doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine de subir une diminution permanente de 1d6 points de Constitution.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par l'âme-en-peine kobold devient une âme-en-peine au terme de 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de l'âme-en-peine kobold qui les a créés ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant, mais ils gagnent l'archétype âme-en-peine.

L'âme-en-peine kobold peut contrôler un nombre de rejetons égal à ses DV x 2. La création d'un nouveau rejeton au-delà de cette limite libère aussitôt celui qui sera resté le plus longtemps sous ses ordres.

Impuissance à la lumière du soleil (Ext). L'âme-en-peine kobold perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas à celle générée par le sort *lumière du jour*) et retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde.

Intangible. L'âme-en-peine kobold ne peut être touchée que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Même quand elle est touchée par un sort ou une arme magique, elle a 50 % de chances de ne pas être affectée par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). L'âme-en-peine kobold peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Elle se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendue à l'aide de tests de Perception auditive, sauf si elle fait volontairement du bruit.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). L'âme-en-peine kobold est considérée comme un mort-vivant à 2 dés de vie à chaque fois qu'on tente de la renvoyer, de l'intimider, de la contrôler ou d'augmenter son moral.

Mort-vivant. L'âme-en-peine kobold est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires ou les diminutions permanentes des caractéristiques, la mort par dégâts excessifs et toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte aussi les objets).

Elle ne peut pas être rappelée à la vie et le sort *résurrection* ne marche que si elle est consentante. Elle bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres).

Aura de mort (Sur). Animaux sauvages et domestiques sentent la présence d'une âme-en-peine kobold à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage et paniquent si on les oblige à le faire. Cet état de panique dure tant qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins de l'âme-en-peine kobold.

CRÉATION D'UNE ÂME-EN-PEINE

L'archétype acquis « âme-en-peine » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde (appelé ci-après créature de base). L'âme-en-peine conserve toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type de la créature devient mort-vivant, et il prend le sous-type intangible.

Dés de vie. Deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. Vol 18 m (parfaite).

CA. L'âme-en-peine perd son bonus d'armure naturelle, mais gagne un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (minimum +1).

Attaques. L'âme-en-peine perd toutes ses attaques et gagne l'attaque contact intangible.

Dégâts. Les dégâts infligés par le contact intangible de l'âme-en-peine dépendent de la taille de la créature, comme le montre la table ci-dessous. Cette attaque inflige également une diminution permanente de 1d6 points de Constitution.

Taille	Dégâts	Taille	Dégâts
Infime	–	Grande	1d6
Minuscule	1	Très grande	1d8
Très petite	1d2	Gigantesque	2d6
Petite	1d3	Colossale	2d8
Moyenne	1d4		

Attaques spéciales. L'âme-en-peine perd toutes les attaques spéciales de la créature de base, mais acquiert le pouvoir de diminution permanente de Constitution.

Diminution permanente de Constitution (Sur). Tout être vivant frappé par le contact intangible d'une âme-en-peine doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié des DV de l'âme-en-peine + son modificateur de Charisme) sous peine de subir une diminution permanente de 1d6 points de Constitution.

Particularités. L'âme-en-peine perd toutes les particularités de la créature de base et acquiert les particularités décrites ci-dessous.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par une âme-en-peine en devient une au terme de 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de l'âme-en-peine qui les a créés ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant, mais ils gagnent l'archétype âme-en-peine.

L'âme-en-peine peut contrôler un nombre de rejetons égal à ses DV x 2. La création d'un nouveau rejeton au-delà de cette limite libère aussitôt celui qui sera resté le plus longtemps sous ses ordres.

Intangible. L'âme-en-peine ne peut être touchée que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Même quand elle est touchée par un sort ou une arme magique, elle a 50 % de chances de ne pas être affectée par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). L'âme-en-peine peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Elle se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendue à l'aide de jets de Perception auditive, sauf si elle fait volontairement du bruit.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). L'âme-en-peine bénéficie d'une résistance de + 2 au renvoi des morts-vivants.

Mort-vivant. L'âme-en-peine est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires ou les diminutions permanentes des caractéristiques, la mort par dégâts excessifs et toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte aussi les objets).

Elle ne peut pas être rappelée à la vie et le sort *résurrection* ne marche que si elle est consentante. Elle bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres).

Aura de mort (Sur). Animaux sauvages et domestiques sentent la présence d'une âme-en-peine à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage et paniquent si on les oblige à le faire. Cet état de panique dure tant qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins de l'âme-en-peine.

Impuissance à la lumière du soleil (Ext). L'âme-en-peine perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas à celle générée par le sort *lumière du jour*) et retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde.

Caractéristiques. Dex +6, Int +4, Sag +4, Cha +4. En tant que mort-vivant intangible, l'âme-en-peine n'a ni valeur de Force ni de Constitution.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Solitaire, paire, bande (3–5) ou meute (6–11).

Facteur de puissance. Le FP de la créature de base +5.

Trésor. Aucun.

Alignement. Toujours loyal mauvais.

Ajustement de niveau. +7.

PERSONNAGES ÂMES-EN-PEINE

Les défunts qui reviennent d'entre les morts en qualité d'âmes-en-peine sont susceptibles de prendre des niveaux de classe en raison de leur Intelligence élevée. Habituellement, ils préfèrent les classes de barbare, de guerrier ou de rôdeur, car elles leur permettent de bénéficier de dés de vie favorables et d'une forte évolution du bonus à l'attaque. Ces avantages peuvent être utilisés par un personnage âme-en-peine même s'il ne peut manier des objets matériels. La classe préférée des âmes-en-peine est celle de guerrier.

BÊTE FANTOMATIQUE

Les bêtes fantomatiques constituent les restes spectraux d'animaux, de créatures magiques et de plantes douées de conscience : des créatures qui ne possèdent pas le Charisme nécessaire pour devenir des fantômes classiques. Elles errent sans but précis, hantant le lieu de leur mort en gémissant d'un chagrin éternel.

Une bête fantomatique naît souvent de circonstances ayant forcé son maître ou compagnon à rester parmi les vivants après sa mort. Ainsi, il peut s'agir du destrier d'un paladin trahi, de l'animal de compagnie préféré d'un enfant ayant connu une mort tragique, du chêne calciné d'une dryade fantomatique, ou du compagnon animal d'un druide assassiné. Habituellement, lorsque l'on offre le repos éternel à l'être qui lui est associé, la bête fantomatique disparaît.

Parfois, des circonstances exceptionnelles donnent naissance à une bête fantomatique dénuée de compagnon intelligent. Par exemple, une forêt soudainement rasée par une redoutable attaque magique prendra la forme d'un bosquet fantomatique hanté par des esprits qui ne sont pas pleinement conscients de leur mort.

EXEMPLE DE BÊTE FANTOMATIQUE

La créature de base est un grand chien de selle.

Molosse fantomatique (face à des adversaires du plan matériel)

Mort-vivant (intangible) de taille M
Dés de vie : 2d12 (13 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : vol 9 m (parfaite)
CA : 14 (+2 Dex, +2 parade), contact 14, pris au dépourvu 12
Attaques : aucune
Dégâts : aucun
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : bave ectoplasmique
Particularités : intangible, vision nocturne, manifestation, reconstitution, odorat, résistance au renvoi des morts-vivants +2, mort-vivant
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +1
Caractéristiques : For –, Dex 15, Con –, Int 2, Sag 12, Cha 15
Compétences : Détection +13, Discrétion +8, Fouille +8, Natation +3, Perception auditive +13, Saut +4, Survie +1*
Dons : Pistage (S), Vigilance
Milieu naturel/climat : terre ferme
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : –



Molosse fantomatique (face à des adversaires éthérés)

Mort-vivant (intangible) de taille M
Dés de vie : 2d12 (13 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : vol 9 m (parfaite)
CA : 16 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaques : morsure (+3 corps à corps)
Dégâts : morsure 1d6+3 plus 1d6 énergie négative
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : bave ectoplasmique
Particularités : vision nocturne, manifestation, reconstitution, odorat, résistance au renvoi des morts-vivants +2, mort-vivant
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +1
Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con –, Int 2, Sag 12, Cha 15
Compétences : Détection +13, Discrétion +8, Fouille +8, Natation +3, Perception auditive +13, Saut +4, Survie +1*
Dons : Pistage (S), Vigilance
Milieu naturel/climat : terre ferme
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : –

Combat

Le molosse fantomatique est capable de mordre violemment les créatures éthérées, ce qui inflige également des dégâts d'énergie négative.

Bave ectoplasmique (Sur). De la bave luisante et ectoplasmique coule de la bouche du molosse fantomatique. L'ectoplasme se dissipe au contact d'éléments inertes, mais s'il touche un être vivant, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur ou subir 1d6 points de dégâts d'énergie négative. Le contact de la bave peut se faire grâce à une morsure ou une simple aspersion.

Intangible. Le molosse fantomatique ne peut être touché que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Même quand il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affecté par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). Le molosse fantomatique peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

Manifestation (Sur). En tant qu'entité éthérée, le molosse fantomatique ne peut affecter le monde matériel, ni être affecté par ce qui s'y trouve. Quand il se manifeste, il devient visible mais demeure intangible. Il reste dans le plan Éthéré, mais peut être attaqué par les créatures se trouvant dans le plan matériel ou le plan Éthéré.

Reconstitution (Sur). S'il est détruit, le molosse fantomatique revient sur le lieu qu'il hante au bout de 2d4 jours s'il réussit un test de niveau (1d20 +2) assorti d'un DD de 16.

Odorat (Ext). Le molosse fantomatique peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent ou les pister à l'odeur.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le molosse fantomatique est considéré comme un mort-vivant doté de 4 dés de vie à chaque fois qu'on tente de le renvoyer, de l'intimider, de le contrôler ou d'augmenter son moral.

Mort-vivant. Le molosse fantomatique est immunisé contre les effets mentaux et les effets de mort, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de nécromancie, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente de caractéristiques, et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut pas être rappelé à la vie et une résurrection ne fonctionne que s'il est consentant. Il bénéficie de la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres.

Compétences. Le molosse fantomatique bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection, de Discrétion et de Perception auditive. *Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests de Survie lorsqu'il piste un animal à l'odeur.

CRÉATION DE BÊTE FANTOMATIQUE

L'archétype hérité « bête fantomatique » peut être ajouté à n'importe quel animal, créature magique ou plante. La valeur de Charisme de la créature (appelée ci-après créature de base) doit être inférieure à 8. Elle acquiert toutes les caractéristiques d'un fantôme (voir le *Manuel des Monstres*), exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type de la créature devient mort-vivant, et son sous-type devient intangible.

Dés de vie. Deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. La bête fantomatique acquiert une vitesse de déplacement en vol de 9 mètres (manœuvrabilité parfaite), sauf si la créature de base est capable de voler plus vite (auquel cas elle conserve sa vitesse de déplacement normale tout en augmentant sa manœuvrabilité).

CA. L'armure naturelle reste la même que celle de la créature de base, mais elle n'est prise en compte qu'en cas de combat dans le plan Éthéré. En cas de manifestation physique de la bête fantomatique (voir ci-dessous), sa valeur d'armure naturelle est égale à 0, mais elle bénéficie d'un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (minimum +1).

Attaques. La bête fantomatique conserve toutes les attaques de la créature de base, mais celles qui nécessitent un contact physique ne peuvent affecter que les adversaires éthérés.

Dégâts. En cas de combat dans le plan Éthéré, la bête fantomatique inflige les dégâts correspondant aux attaques naturelles de la créature de base. Contre les autres adversaires, elle est incapable de se battre physiquement, mais peut utiliser ses attaques spéciales lorsqu'elle se manifeste (voir ci-dessous).

Attaques spéciales. La bête fantomatique conserve toutes les attaques de la créature de base, mais celles qui nécessitent un contact physique ne peuvent affecter que les adversaires éthérés. Elle gagne également une attaque spéciale parmi les suivantes. Sauf indication contraire, le DD du jet de sauvegarde accompagnant l'utilisation de ses pouvoirs est égal à 10 + 1/2 DV de la bête fantomatique + son modificateur de Charisme.

Hurlement d'épouvante (Sur). La bête fantomatique peut pousser un hurlement lugubre et terrifiant dans le cadre d'une action simple. Toutes les créatures vivantes distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas céder à la panique pendant 2d4 rounds. Celles qui se trouvent à plus de 9 mètres, mais dans un rayon de 90 mètres, doivent réussir un jet de Volonté sous peine de rester secouées pendant 2d4 rounds. Il s'agit d'un effet de terreur, de son et mental, de type nécromancie. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par les hurlements de la bête fantomatique en question pendant une journée entière.

Contact corrupteur (Sur). Toute bête fantomatique touchant une créature vivante à l'aide de son contact intangible lui inflige 1d4 points de dégâts. Contre les adversaires éthérés, elle ajoute son modificateur de Force aux jets d'attaque et de dégâts. Contre un ennemi doté d'un corps physique, c'est son modificateur de Dextérité qu'elle utilise (aux jets d'attaque uniquement).

Aspect menaçant (Sur). La bête fantomatique peut prendre un aspect plus intimidant en augmentant sa taille naturelle. Elle peut apparaître jusqu'à deux fois plus grande qu'elle ne l'est réellement. Cette possibilité lui est donnée 10 minutes par jour et elle peut s'en servir en une ou plusieurs fois. Cette augmentation de taille est irréelle ; le bonus à l'attaque et la classe d'armure de la créature restent les mêmes. Cependant, la bête fantomatique bénéficie d'un bonus de circonstance de +4 aux tests de Bluff et d'Intimidation aussi longtemps que sa taille demeure accrue.

Bave ectoplasmique (Sur). De la bave luisante et ectoplasmique coule de la bouche de la bête fantomatique. La bave se manifeste à la fois sous forme éthérée et physique. L'ectoplasme se dissipe au contact d'éléments inertes, mais s'il touche un être vivant, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur ou subir 1d6 points de dégâts d'énergie négative. Le contact de la bave peut se faire grâce à une morsure ou une simple aspersion.

Particularités. La bête fantomatique gagne les trois particularités suivantes :

Manifestation (Sur). En tant qu'entité éthérée, la bête fantomatique ne peut affecter le monde matériel, ni être affecté par ce qui s'y trouve. Quand elle se manifeste, elle devient visible mais reste intangible. Dans cet état, il lui est possible d'attaquer via une attaque de contact (si elle en possède une) ou à l'aide d'une arme spectrale (si elle peut brandir une arme). Elle reste dans le plan Éthéré, mais peut être attaquée par les créatures se trouvant dans le plan Matériel ou dans le plan Éthéré.

Reconstitution (Sur). Dans la plupart des cas, il est très difficile de détruire une bête fantomatique au combat, pour la simple raison que le mort-vivant « détruit » se reconstitue presque toujours de lui-même au bout de 2d4 jours. Une bête fantomatique détruite revient au lieu qu'elle hantait si elle réussit un jet de niveau (1d20 +2) assorti d'un DD de 16. En règle générale, la seule façon de se débarrasser définitivement d'une bête fantomatique consiste à comprendre pourquoi elle est là et à régler le problème qui l'empêche de trouver le repos. La raison de son existence et le moyen d'y mettre un terme varient avec chaque créature ; d'importantes recherches peuvent s'avérer nécessaires avant de les découvrir.

Une bête fantomatique entretient des liens plus étroits avec les autres créatures que les morts-vivants dotés d'une intelligence supérieure. Elle est souvent le compagnon d'un être fantomatique, mais peut également s'attacher ou au contraire s'acharner contre une créature vivante qui se serait introduit sur son domaine. Elle retourne toujours vers l'objet de son affection plutôt que vers un lieu déterminé.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). La bête fantomatique bénéficie d'une résistance de + 2 au renvoi des morts-vivants.

Caractéristiques. Comme la créature de base, sauf que la bête fantomatique n'a pas de valeur de Constitution et que sa valeur de Charisme augmente de +8. Elle n'a aucune valeur de Force lorsqu'il s'agit d'attaquer des créatures situées dans le plan Matériel, mais bénéficie d'une valeur de Force égale à celle de la créature de base lorsqu'elle se bat contre des adversaires éthérés.

Compétences. La bête fantomatique bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de de Détection, de Discrétion, de Fouille et de Perception auditive.

Organisation sociale. Solitaire ou accompagnée du fantôme auquel elle s'associe. Sinon, son organisation sociale est la même que celle de la créature de base.

Facteur de puissance. Le FP de la créature de base +2.

Alignement. Généralement neutre.

Ajustement de niveau. +5.

BÊTE MONSTRUEUSE

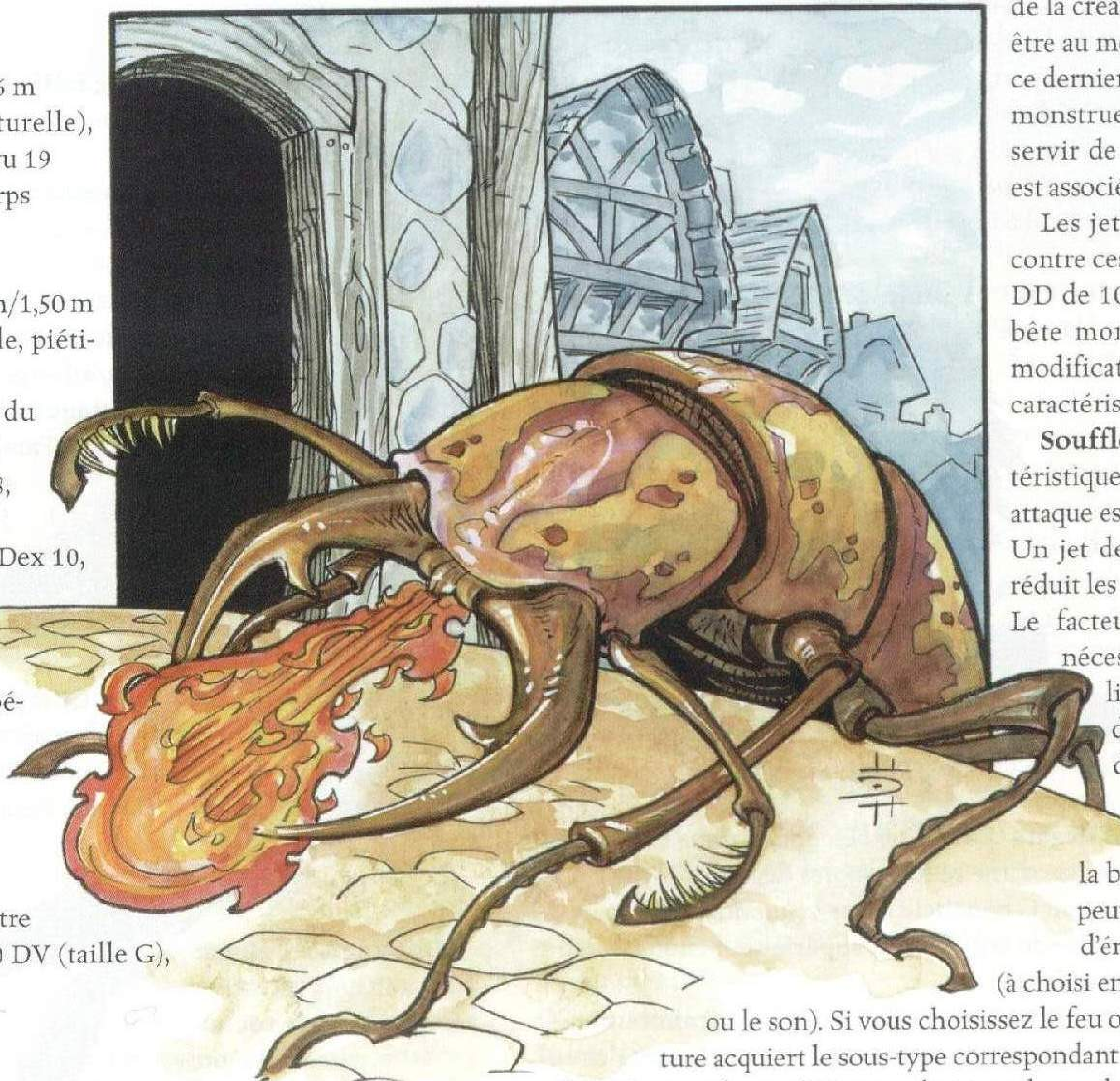
D'étranges créatures parcourent le monde. Elles sont le fruit de curieuses expériences, de catastrophes naturelles ou d'accouplements contre-nature. Une bête monstrueuse est une créature, au demeurant normale, qui a acquis une caractéristique monstrueuse.

EXEMPLE DE BÊTE MONSTRUEUSE

La créature de base est un charançon géant.

Charançon monstrueux

Créature magique (Feu) de taille G
Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m
CA : 19 (–1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19
Attaques : morsure (+10 corps à corps)
Dégâts : morsure 4d6+9
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : souffle, piétinement 2d8+9
Particularités : créature du Feu, vermine, RD (10/+1)
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +2
Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con 17, Int –, Sag 10, Cha 9
Milieu naturel/climat : forêts chaudes ou tempérées, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 5
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)



Combat

Piétinement (Ext). Par une action simple et pendant son tour de jeu, le charançon monstrueux peut piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. Pour ce faire, il n'a qu'à marcher sur sa cible. Cette attaque inflige 2d8+9 points de dégâts contondants. L'adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de –4. S'il décide ne pas attaquer, il peut s'écarter partiellement en réussissant un jet de Réflexes pour demi-dégâts.

Souffle (Sur). Cône de feu de 9 mètres de long ; 2d8 points de dégâts de feu ; Réflexes (demi-dégâts, DD16). Après avoir utilisé cette attaque, le charançon monstrueux doit attendre 2d4 rounds avant de pouvoir s'en servir de nouveau.

Vermine. Le charançon monstrueux est immunisé contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, fantasmes, mirages et effets de moral).

Créature du Feu (Ext). Le charançon monstrueux est immunisé contre le feu et subit un malus de –10 aux jets de sauvegarde contre le froid. Le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

CRÉATION DE BÊTE MONSTRUEUSE

L'archétype hérité « bête monstrueuse » peut être ajouté à n'importe quel animal ou vermine (appelé ci-après créature de base). La bête monstrueuse acquiert toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type de la créature devient créature magique.

Attaques spéciales. La bête monstrueuse bénéficie d'une attaque spéciale choisie parmi la liste ci-dessous. Chaque caractéristique est assortie d'un modificateur de valeur de caractéristique utilisé pour déterminer le DD des jets de sauvegarde, le type de jet de sauvegarde ainsi qu'un facteur de puissance minimum. Le facteur de puissance de la créature de base doit être au moins équivalent à ce dernier pour que la bête monstrueuse puisse se servir de l'attaque qui lui est associée.

Les jets de sauvegarde contre ces attaques ont un DD de 10 + 1/2 DV de la bête monstrueuse + son modificateur de valeur de caractéristique.

Souffle (Sur). La caractéristique associée à cette attaque est la Constitution. Un jet de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié. Le facteur de puissance nécessaire pour utiliser cette attaque dépend de la taille de la créature de base. Tous les 2d4 rounds, la bête monstrueuse peut souffler un cône d'énergie destructive (à choisi entre le froid, le feu ou le son). Si vous choisissez le feu ou le froid, la créature acquiert le sous-type correspondant en tant que particularité (voir ci-dessous). Si vous choisissez le son, la créature acquiert la particularité vision aveugle (voir ci-dessous). Les cibles ont droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié.

Taille	Dégâts	FP minimum
Infime	1d+4	–
Minuscule	1d6	–
Très petite	1d6	–
Petite	1d8	1
Moyenne	2d6	2
Grande	2d8	4
Très grande	3d6	6
Gigantesque	6d6	8
Colossale	10d6	10

Charme (Mag). La caractéristique associée à cette attaque est le Charisme. Un jet de Volonté réussi annule l'effet. Le facteur de puissance nécessaire pour utiliser cette attaque est de 1. Cette caractéristique fonctionne de la même manière que le sort *charme-monstre* (niveau de lanceur de sorts égal aux DV ; portée 9 mètres).

Regard pétrifiant (Sur). La caractéristique associée à cette attaque est la Sagesse. Un jet de Vigueur réussi annule l'effet. Le facteur de puissance nécessaire pour utiliser cette attaque est de 5. Toute créature présente dans un rayon de 9 mètres se transforme en pierre de façon permanente.

Venin (Ext). La caractéristique associée à cette attaque est la Constitution. Un jet de Vigueur réussi annule l'effet. Le facteur de puissance nécessaire pour utiliser cette attaque est de 3. Choisissez l'une des attaques naturelles de la bête monstrueuse comme mode d'inoculation. L'effet initial et l'effet secondaire sont identiques (1d6 For, Dex ou Sag, ou 1d4 Con).

Particularités. La bête monstrueuse acquiert une particularité parmi celles indiquées ci-dessous. Si la créature a déjà sélectionné une attaque spéciale qui lui confère une particularité, elle n'en gagne pas une autre.

Vision aveugle (Ext). À l'aide de sens autres que la vue (surtout l'ouïe et l'odorat, mais aussi la sensibilité aux vibrations et autres indices liés à son environnement), la bête monstrueuse se déplace et combat aussi bien que si elle voyait normalement. La portée du pouvoir est de 30 mètres et il est conféré par un souffle de son.

Réduction des dégâts (Ext). Une bête monstrueuse de taille P ou inférieure bénéficie d'une réduction des dégâts de (5/+1). Une créature de taille M ou G bénéficie d'une réduction des dégâts de (10/+1). Une créature de taille TG ou supérieure bénéficie d'une réduction des dégâts de (15/+1).

Télépathie (Sur). Une bête monstrueuse peut communiquer télépathiquement avec toute créature dotée d'un langage située dans un rayon de 30 mètres, et avec toutes les créatures qui lui sont associées. (Par exemple, un chat monstrueux peut communiquer avec tous les autres félins).

Cercle de protection (Mag). La créature bénéficie en permanence d'un cercle de protection contre le Bien, le Chaos, la Loi ou le Mal (au choix).

Élémentaire (Ext). La bête monstrueuse devient une créature du Feu ou du froid. Ce pouvoir peut lui être conféré par un souffle de froid ou de feu.

Facteur de puissance. Le FP de la créature de base +1.

Trésor. Aucun.

Alignement. Toujours neutre.

Ajustement de niveau. +2.

CRÉATURE AILÉE

Les créatures ailées sont des monstres volants qui préfèrent généralement vivre dans les régions montagneuses et boisées. Leurs ailes peuvent prendre différents aspects. Elles peuvent être en plumes, en cuir ou s'apparenter à celles des insectes. Le type d'ailes n'offre aucune indication quant à l'alignement, la complexité ou le comportement de la créature. Les créatures ailées intelligentes vénérèrent le plus souvent des divinités capables de maîtriser l'air, comme Bahamut et Obad-Haï.

Les créatures ailées ressemblent aux créatures de base, à l'exception des deux ailes qui ornent leur dos. Les êtres ailés intelligents peuvent faire partie de peuplades primitives, de tribus nomades, ou même de sociétés aussi avancées que celle des elfes.

Lorsqu'elles ont un langage, elles parlent celui de la créature de base, plus l'aérien.

EXEMPLE DE CRÉATURE AILÉE

La créature de base est un chien.

Chien ailé

Créature magique de taille P
Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 12 m, vol 18 m (parfaite)
CA : 17 (+1 taille, +5 Dex +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 12
Attaques : morsure (+2 corps à corps)
Dégâts : morsure 1d4+1
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : aucune
Particularités : vision nocturne, odorat
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +2
Caractéristiques : For 13, Dex 21, Con 15, Int 2, Sag 14, Cha 6
Compétences : Détection +5, Natation +1, Perception auditive +5, Saut +3*, Survie +1*
Dons : Pistage (S), Vigilance

Milieu naturel/climat : montagnes et forêts
Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (7–16)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : aucune

Les caractéristiques présentées ici sont basées sur des chiens d'assez petite taille, comme les terriers. Elles peuvent également s'appliquer aux autres canins de petite taille, comme les coyotes, les chacals et les lycaons.

Combat

En général, les chiens se ruent au combat pour mordre leurs adversaires. La subtilité n'est pas leur fort.

Compétences. Le chien bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie lorsqu'il piste sa proie à l'odeur.



CRÉATION DE CRÉATURES AILÉES

L'archétype hérité « ailé » peut être ajouté à n'importe quel animal, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux ou vermine. Cette créature (appelée ci-après créature de base) doit être dépourvue de vitesse de vol. La créature ailée conserve toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Géants et humanoïdes monstrueux ne changent pas de type. Les animaux et les vermines deviennent des créatures magiques, et les humanoïdes deviennent des humanoïdes monstrueux.

Vitesse de déplacement. La créature ailée acquiert une vitesse de vol égale à sa vitesse de déplacement terrestre +6 mètres. Sa manœuvrabilité est basée sur sa Dextérité, comme le montre la table ci-dessous.

Manœuvrabilité	Dextérité requise
Parfaite	17
Bonne	15
Moyenne	11
Médiocre	7
Déplorable	6 ou moins

Caractéristiques. Dex +4, Sag +2.

Milieu naturel/climat. Montagnes et forêts.

Facteur de puissance. Le FP de la créature de base +1.

Ajustement de niveau. +2.

PERSONNAGES AILÉS

La classe préférée des personnages ailés est celle de guerrier. La plupart d'entre eux préfèrent attaquer à distance et profitent de leurs dons supplémentaires de guerrier pour acquérir rapidement les dons qui feront d'eux d'excellents archers. Certains personnages ailés choisissent la classe de roublard, mais comme le poids de ce qu'ils peuvent porter en vol est limité, il leur est difficile de dérober de grosses quantités d'objets.

CRÉATURE ARTIFICIELLE INCARNÉE

La créature artificielle incarnée est une créature artificielle dont l'existence et le corps sont le produit du sort *éveil de golem*.

Créature de chair et de sang, elle est dotée des mêmes facultés de raisonnement et des mêmes sensations que les êtres réels. La créature artificielle incarnée est la version vivante de ce qu'elle était à l'origine. Le matériau inanimé dont elle était constituée a simplement été remplacé par de la peau, et elle réagit par elle-même au lieu d'être l'objet d'une servitude programmée. Tous les membres insolites qu'elle possédait en tant que créature artificielle (comme les bras dont l'extrémité est dotée de maillets au lieu de mains, mais pas les ailes ni la queue) deviennent des membres d'humains normaux proportionnels à sa taille.

La créature artificielle incarnée est généralement au service du lanceur de sorts qui lui a donné vie. Cependant, certaines errent à travers le monde en essayant de trouver leur place dans un univers avec lequel elles peuvent désormais interagir. D'autres encore sont des orphelins dont le seul but est de trouver la créature qui a tué la personne qui leur a donné vie.

La créature artificielle incarnée parle une langue, en général celle de la créature qui l'a animée. Toutefois, il peut arriver que certaines s'éveillent à la vie en sachant parler la langue de leur libérateur.

EXEMPLE DE CRÉATURE ARTIFICIELLE INCARNÉE

La créature de base est un golem de pierre.

Golem de pierre incarné

Géant de taille G
Dés de vie : 14d8+28 (90 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 12 m
CA : 17 (–1 taille, –1 Dex, +9 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 17
Attaques : 2 attaques à mains nues (+23 corps à corps)
Dégâts : 2 attaques à mains nues 1d4+9
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +11, Vol +4
Caractéristiques : For 29, Dex 9, Con 14, Int 11, Sag 11, Cha 3
Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire (seul ou en compagnie du lanceur de sorts qui lui a donné vie)
Facteur de puissance : 5
Alignement : neutre
Évolution possible : par une classe de personnage

CRÉATION DE CRÉATURE ARTIFICIELLE INCARNÉE

L'archétype hérité « créature artificielle incarnée » peut être ajouté à n'importe quelle créature artificielle (appelée ci-après créature de base) dotée d'une forme humanoïde – deux bras, deux jambes, une tête. La créature artificielle incarnée acquiert toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type de la créature devient humanoïde si elle de taille M ou inférieure, ou géant si elle est de taille G ou supérieure.

Dés de vie. Deviennent des d8.

Vitesse de déplacement. Si elle est de taille P ou inférieure, sa vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres. Si elle est de taille M, sa vitesse de déplacement est de 9 mètres. Si elle est de taille G ou supérieure, sa vitesse de déplacement est de 12 mètres. Si la créature de base était dotée d'ailes et avait la faculté de voler, elle conserve sa vitesse déplacement en vol et sa manœuvrabilité.

CA. Le bonus d'armure naturelle de la créature de base diminue jusqu'à une valeur maximale de +3 si elle est de taille M ou inférieure. Sinon, la valeur maximale est de +9.

Attaques. Le bonus de base à l'attaque de cette créature est celui d'une créature artificielle dotée du même nombre de dés de vie. Elle perd toutes les attaques qu'elle possédait auparavant. Elle peut cependant attaquer à mains nues, comme le ferait une créature de taille et de forme équivalentes.

Dégâts. Les dégâts infligés par son attaque à mains nue correspondent aux dégâts normaux d'une créature de taille équivalente. À titre d'exemple, une créature artificielle incarnée de taille M peut infliger 1d3 points de dégâts temporaires en se servant de son attaque à main nues ; une créature artificielle incarnée de taille G inflige 1d4 points de dégâts.

Attaques spéciales. La créature de base perd toutes ses attaques spéciales.

Particularités. La créature de base perd toutes ses particularités.

Jets de sauvegarde de base. La Vigueur est le jet de sauvegarde favorable de cette créature. Réflexes et Volonté sont ses jets de sauvegarde défavorables.

Caractéristiques. Toutes les valeurs de caractéristique inférieures à 3 atteignent ce chiffre et les caractéristiques inexistantes comme la Constitution et l'Intelligence sont déterminées par les dés (lancez 4d6, et ne tenez compte que des 3d6 donnant les résultats les plus favorables).

Compétences. Le fait d'être devenue une créature vivante ne fait gagner aucun point de compétence à la créature artificielle incarnée, mais si elle gagne des niveaux, elle acquiert des points de compétence de la manière habituelle.

Dons. Le fait d'être devenue une créature vivante ne fait gagner aucun don à la créature artificielle incarnée, mais si elle gagne des niveaux, elle acquiert des dons de la manière habituelle.

Milieu naturel/ climat. Terre ferme, souterrains

Organisation sociale. Solitaire (seule ou accompagnée du lanceur de sorts qui lui a donné vie).

Facteur de puissance. Le FP de la créature de base divisé par 2.

Trésor. Normal (à l'origine, aucun)

Alignement. Généralement neutre.

Évolution possible. Par une classe de personnage.

Ajustement de niveau. –2 (0 minimum).

PERSONNAGES ARTIFICIELS INCARNÉS

Parce qu'elles possèdent souvent des valeurs de caractéristiques physiques exceptionnelles, les créatures artificielles deviennent généralement des guerriers ou des rôdeurs. Leur préférence va tout de même à la classe de guerrier.

CRÉATURE GÉLATINEUSE

Seule la magie noire peut expliquer l'existence de ces créatures étranges dont les caractéristiques sont celles des vases. Translucides et dotées d'une forme instable, les créatures gélatineuses bénéficient des avantages des vases, mais aussi de leurs inconvénients.

EXEMPLE DE CRÉATURE GÉLATINEUSE

La créature de base est un ours brun.

Grizzly gélatineux



Aberration de taille G

Dés de vie : 6d10+42 (75 pv)

Initiative : –1

Vitesse de déplacement : 6 m

CA : 11 (–1 taille, –1 Dex, +3 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 11

Attaques : 2 griffes (+11 corps à corps) et morsure (+6 corps à corps) et coup (+6 corps à corps)

Dégâts : 2 griffes 1d8+8 plus 1d6 acide, morsure 2d8+4 plus 1d6 acide, coup 2d4+4 plus 1d6 acide.

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : acide, étreinte

Particularités : vision aveugle (18 m), immunités, vision nocturne, élastique, bonus aux jets de sauvegarde, odorat

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +9, Vol +1

Caractéristiques : For 27, Dex 9, Con 25, Int 1, Sag 8, Cha 2

Compétences : Détection +7, Discrétion +4, Natation +12, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance, Pistage

Milieu naturel/climat : terre ferme ou souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 7–10 DV (taille G)

Combat

Étreinte (Ext). Si le grizzly gélatineux réussit à infliger un coup de griffes à son adversaire, il inflige des dégâts normaux et peut

tenter d'engager une lutte via une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité (bonus de lutte de +16). Cette attaque ne fonctionne que contre les adversaires de taille M ou inférieure. Après avoir engagé la lutte, deux options s'offrent à lui : s'impliquer totalement dans le corps à corps ou se contenter d'utiliser ses griffes pour saisir son adversaire. S'il choisit la seconde, il subit un malus de –20 aux tests de lutte, mais n'est pas considéré comme agrippé. Par la suite, un test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement les dégâts correspondant à un coup de griffes.

Vision aveugle (Ext). La substance suintante du corps du grizzly gélatineux agit comme un organe sensoriel primitif qui lui permet de détecter la présence d'une proie dans un rayon de 18 mètres.

Élastique (Ext). La forme des grizzlys gélatineux est moins bien définie que celle des grizzly normaux. En conséquence, il est plus difficile de les tuer ou de les blesser. Un grizzly gélatineux :

- Ne peut pas être pris en tenaille ;
- Subit 1d6 points de dégâts de moins sur une attaque sournoise ;
- Subit la moitié des dégâts supplémentaires infligés par un coup critique.

Immunités (Ext). Le grizzly gélatineux est immunisé contre la métamorphose et l'étourdissement.

Bonus aux jets de sauvegarde (Ext). Le grizzly gélatineux bénéficie d'un bonus racial de +4 contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil* et la paralysie.

Odorat (Ext). Le grizzly gélatineux peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent ou les pister à l'odeur.

Compétences. La forme translucide du grizzly gélatineux lui fait bénéficier d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

CRÉATION DE CRÉATURE GÉLATINEUSE

L'archétype hérité « créature gélatineuse » peut être ajouté à toute créature vivante (appelée ci-après créature de base), sauf aux vases. La créature gélatineuse conserve toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Les créatures agrémentées de cet archétype deviennent des aberrations.

Dés de vie. Deviennent des d10.

Vitesse de déplacement. La nature informe de la créature gélatineuse réduit de moitié la vitesse de déplacement de la créature de base ou la fait passer à 6 mètres, selon le nombre le plus bas. Si la créature de base a la faculté de voler, la créature gélatineuse perd cette caractéristique. Si la créature de base a la faculté de nager ou d'escalader, la créature conserve ces caractéristiques, mais sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.

CA. Malus d'armure naturelle de –2.

Attaques. La créature gélatineuse bénéficie d'une attaque de coup si elle n'en possédait pas déjà une. Il s'agit d'une attaque secondaire.

Dégâts. Les créatures gélatineuses bénéficient d'attaques de coup. Si la créature de base ne possédait pas ce type d'attaque, utilisez les valeurs de dégâts figurant dans la table ci-dessous. Dans le cas contraire, utilisez l'ancienne valeur de dégâts ou celle qui apparaît ci-dessous (choisir la plus élevée). Puisque le coup est une attaque secondaire, le bonus aux dégâts est égal à la moitié du bonus de Force de la créature gélatineuse.

Taille	Dégâts	Taille	Dégâts
Infime	1	Grande	2d4
Minuscule	1d2	Très grande	2d6
Très petite	1d3	Gigantesque	2d8
Petite	1d4	Colossale	4d6
Moyenne	1d6		

Attaques spéciales. La créature gélatineuse bénéficie d'une attaque acide. Si elle touche à l'aide de l'une de ses attaques naturelles, elle inflige des dégâts d'acide supplémentaires comme précisé dans la table ci-dessous.

Taille	Dégâts	Taille	Dégâts
Infime	–	Grande	1d6
Minuscule	1	Très grande	1d8
Très petite	1d2	Gigantesque	2d4
Petite	1d3	Colossale	2d6
Moyenne	1d4		

Particularités. La créature gélatineuse gagne les particularités suivantes.

Vision aveugle (Ext). La substance suintante du corps de la créature gélatineuse agit comme un organe sensoriel primitif qui lui permet de détecter la présence d'une proie dans un rayon de 18 mètres.

Gélatineux (Ext). La forme des créatures gélatineuses est moins bien définie que celle des créatures normales auxquelles elles ressemblent. En conséquence, il est plus difficile de les tuer ou de les blesser. Une créature gélatineuse :

Ne peut pas être prise en tenaille ;

Subit 1d6 points de dégâts de moins sur une attaque sournoise ;

Subit la moitié des dégâts supplémentaires infligés par un coup critique.

Immunités (Ext). La créature gélatineuse est immunisée contre la métamorphose et l'étourdissement.

Bonus aux jets de sauvegarde (Ext). La créature gélatineuse bénéficie d'un bonus racial de +4 contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil* et la paralysie.

Jets de sauvegarde de base. Une créature gélatineuse n'a aucun jet de sauvegarde de base favorable.

Caractéristiques. Con +6, Dex –4 Int réduite à 1, Sag –4, Cha –4.

Compétences. La forme translucide de la créature gélatineuse lui permet de bénéficier d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

Milieu naturel/climat. Terre ferme, souterrains.

Organisation sociale. Solitaire.

Facteur de puissance. Le FP de la créature de base +2.

Alignement. Toujours neutre.

Ajustement de niveau. Les créatures gélatineuses n'ont pas l'Intelligence nécessaire pour être interprétées en qualité de personnages joueurs. Elles ne présentent donc aucun ajustement de niveau.

CRÉATURE INSECTOÏDE

Les créatures insectoïdes et les vermines ont plusieurs caractéristiques en commun, dont une multitude de membres et de yeux, ainsi que l'épaisse carapace que l'on trouve chez certaines vermines. Malgré leur apparence étrange, les créatures insectoïdes sont souvient bien accueillies par les autres races car ce sont des êtres très travailleurs. Les créatures insectoïdes sont souvent des disciples de Lolth, la divinité qui ressemble le plus à un insecte, mais elles vénèrent également les dieux des humains.

Une créature insectoïde a la taille et le poids moyens de la créature de base dont elle est dérivée. Sa carapace peut être de n'importe quelle couleur, mais les teintes les plus courantes sont le noir, le vert, le marron ou le jaune. Les diverses nations insectoïdes se différencient grâce à certains signes distinctifs comme des arêtes, des bosses, des tâches et des rayures.

La créature insectoïde parle les mêmes langues que la créature de base, et un grand nombre d'entre elles parlent également le terreux ou le commun des Profondeurs.

EXEMPLE DE CRÉATURE INSECTOÏDE

La créature de base est un ogre.

Ogre insectoïde

Aberration de taille G
Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 9 m
CA : 20 (–1 taille, +1 Dex, +7 naturelle, +3 armure de peau), contact 10, pris au dépourvu 19
Attaques : très grande massue (+8 corps à corps), ou très grande pique (+7 corps à corps), ou très grande pique (+3 distance)
Dégâts : très grande massue 2d6+7, très grande pique 2d6+7/x3 (corps à corps), très grande pique 2d6+7/x3 (distance)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec la très grande pique)
Attaques spéciales : aucune
Particularités : vision dans le noir (18 mètres), perception des vibrations, vision élargie
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +2
Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 7
Compétences : Détection +2, Escalade +5, Perception auditive +2
Dons : Arme de prédilection (massue), Robustesse
Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, bande (3–4) ou groupe (5–8)
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage



Les ogres insectoïdes sont d'immenses créatures affreuses et cupides qui subsistent en se nourrissant de charognes et en volant ce dont ils ont besoin. Il leur arrive de se joindre à d'autres créatures pour s'en prendre aux êtres faibles et il n'est pas rare qu'ils s'allient avec les ogres, les ogres mages, les géants et les trolls.

La plupart des communautés craignent bien plus les ogres insectoïdes que les ogres eux-mêmes, car ils sont bien plus industrieux. Ils résolvent le moindre problème en le réduisant en pièces. Si cela est impossible, ils fuient ou cessent de se préoccuper de la question. Ils vivent en petits groupes au sein desquels règne une structure tribale et s'installent partout où il y a des créatures à voler ou à tuer. Il leur arrive d'être engagés comme mercenaires par d'autres humanoïdes malfaisants (et même, parfois, par des humains).

À l'âge adulte, l'ogre insectoïde mesure entre 2,40 mètres et 2,70 mètres, pour un poids compris entre 140 et 160 kilos. Sa peau épaisse va du jaune sans éclat au brun terne. Son armure naturelle est généralement couverte de verrues noires. Ses vêtements sont des peaux mal tannées, qui ne font qu'ajouter à son odeur corporelle particulièrement repoussante.

Les ogres insectoïdes parlent le géant, ainsi que le commun quand ils ont au moins 10 en Intelligence.

Combat

Les ogres insectoïdes détestent les combats à la loyale, leur préférant les embuscades, les attaques en traître et les affrontements dans lesquels leurs alliés et eux-mêmes sont nettement plus nombreux que leurs ennemis. Ils sont assez intelligents pour employer des armes de jet avant de venir combattre au corps à corps. Cependant, même quand on rencontre plusieurs ogres ensemble, ils se battent chacun pour eux, sans la moindre cohésion.

Perception des vibrations (Ext). L'ogre insectoïde sait précisément où se trouvent les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

Vision élargie (Ext). Grâce à leurs multiples yeux, les ogres insectoïdes ont un angle de vision très large. Ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et ne peuvent pas être pris en tenaille.

CRÉATION DE CRÉATURE INSECTOÏDE

L'archétype hérité « insectoïde » peut être ajouté à n'importe quel géant, humanoïde ou humanoïde monstrueux (appelé ci-après créature de base). La créature insectoïde est un bipède et elle bénéficie de quatre bras supplémentaires. Elle acquiert toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type de la créature devient aberration.

Vitesse de déplacement. La créature insectoïde acquiert une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de déplacement terrestre.

CA. L'épaisse carapace de la créature insectoïde augmente son bonus d'armure naturelle de +2.

Attaques. Malgré leurs six bras, les créatures insectoïdes ne bénéficient d'aucune attaque supplémentaire.

Particularités. La créature insectoïde gagne la vision dans le noir (portée de 18 mètres) si elle ne la possédait pas déjà, ainsi que la perception des vibrations et la vision élargie.

Perception des vibrations (Ext). La créature insectoïde sait précisément où se trouvent les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

Vision élargie (Ext). Grâce à leurs multiples yeux, les créatures insectoïdes ont un angle de vision très large. Elles bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et ne peuvent pas être prises en tenaille.

Caractéristiques. Dex +4, Sag +2.

Milieu naturel/climat. Identique à celui de la créature de base, mais jamais aquatique.

Facteur de puissance. Le FP de la créature de base +1.

Ajustement de niveau. +2.

PERSONNAGES INSECTOÏDES

La classe préférée des personnages insectoïdes est celle de roublard. Certains deviennent druides ou prêtres, mais la plupart mettent à profit leur valeur de Dextérité élevée et leurs facultés d'escalade en évoluant dans la classe de roublard.

CRÉATURE MOMIFIÉE

La momie est un cadavre embaumé et animé grâce à des rituels enseignés par d'anciens dieux du désert. On la trouve généralement dans une tombe ou un temple qu'elle est chargée de défendre contre les pillards. Si la momie ne parvient pas à défendre son temple, elle se transforme en esprit vengeur, hantant les créatures qui ont profané le lieu dont elle avait la charge.

Son corps flétri et desséché est enveloppé de bandelettes vieilles de plusieurs siècles. Elle se déplace lentement, d'une démarche hésitante, et pousse de nombreux gémissements qui semblent issus du fond des âges. Elle arbore souvent le symbole du dieu malfaisant qu'elle sert. Alors que la plupart des morts-vivants dégagent une terrible odeur de putréfaction, la momie, elle, sent comme une réserve d'épices, en raison des nombreuses herbes et poudres entrant dans son processus de création.

Les créatures momifiées parlent les langues qu'elles maîtrisaient de leur vivant.



EXEMPLE DE CRÉATURE MOMIFIÉE

La créature de base est un ogre.

Ogre momifié

Mort-vivant de taille G
Dés de vie : 4d12 (26 pv)
Initiative : –2
Vitesse de déplacement : 6 m
CA : 15 (–1 taille, –2 Dex, +8 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15
Attaques : coup (+9 corps à corps) plus maladie, ou très grande massue (+10 corps à corps), ou très grande pique (+9 corps à corps), ou très grande pique (+0 distance)
Dégâts : coup 2d6+10 plus maladie, très grande massue 2d6+10, très grande pique 2d6+10/x3 (corps à corps), très grande pique 2d6+7/x3 (distance)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec la pique)
Attaques spéciales : désespoir, maladie
Particularités : RD (5/+1), vulnérabilité au feu, résistance aux coups, mort-vivant
Jets de sauvegarde : Réf –1, Vig +4, Volonté +3
Caractéristiques : For 24, Dex 6, Con –, Int 2, Sag 14, Cha 11
Compétences : Détection +2, Escalade +5, Perception auditive +2
Dons : Arme de prédilection (massue), Robustesse
Milieu naturel/climat : déserts, souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, gardiens (3–4) ou sentinelles (6–10)
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : par une classe de personnage

Combat

L'ogre momifié porte des coups terribles. Sa force physique et sa détermination sans faille en font déjà un terrible adversaire, mais il possède en outre de nombreux pouvoirs.

Désespoir (Sur). Quiconque aperçoit un ogre momifié doit réussir un jet de Volonté (DD 12) pour ne pas être paralysé de peur (pendant 1d4 rounds). Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de cet ogre momifié pendant une journée entière.

Putréfaction de momie (Sur). Arme naturelle, jet de Vigueur (DD 20), temps d'incubation 1 jour ; affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Contrairement aux maladies normales, celle-ci se poursuit jusqu'à ce que le malade meure (en tombant à 0 en Constitution) ou soit soigné à l'aide de *guérison des maladies* ou d'un sort similaire (voir *Maladie* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Si le malade succombe, son corps pourrit très rapidement et se transforme en sable et en poussière emportés au premier coup de vent, sauf si les sorts *guérison des maladies* et *rappel à la vie* sont jetés sur la dépouille dans les 6 rounds suivant le décès.

Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, et la mort par dégâts excessifs.

Résistance aux coups (Ext). Les attaques physiques n'infligent que la moitié des dégâts normaux à l'ogre momifié. Divisez le total avant de décompter la réduction des dégâts.

Vulnérabilité au feu (Ext). Le feu inflige des dégâts doublés à l'ogre momifié, sauf si un jet de sauvegarde est autorisé pour demi-dégâts. Dans ce cas, les dégâts normaux sont doublés en cas de jet de sauvegarde raté, et réduits de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi.

CRÉATION DE CRÉATURE MOMIFIÉE

L'archétype acquis « momifié » peut être ajouté à n'importe quel animal géant, ou humanoïde (appelé ci-après créature de base) doté d'un corps physique. La créature momifiée acquiert toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type de la créature devient mort-vivant.

Dés de vie. Deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. La vitesse de déplacement terrestre de la créature momifiée est réduite de 3 mètres (minimum 3 mètres). Les vitesses correspondant aux autres types de déplacement restent inchangées.

CA. Bonus d'armure naturelle de +8 ou celui de la créature de base s'il est supérieur.

Attaques. La créature momifiée gagne une attaque de coup si elle n'en possédait pas déjà une.

Dégâts. Les dégâts de base infligés par son attaque de coup dépendent de sa taille, comme l'indique la table ci-dessous. Utilisez cette valeur ou les dégâts infligés par l'attaque de coup de la créature de base (le cas échéant) si ces derniers sont supérieurs.

Taille	Dégâts	Taille	Dégâts
Infime	1d2	Grande	2d6
Minuscule	1d3	Très grande	2d8
Très petite	1d4	Gigantesque	2d10
Petite	1d6	Colossale	4d8
Moyenne	1d8		

La créature momifiée peut transmettre la putréfaction de momie à son adversaire (voir ci-dessus) à l'aide de ses attaques naturelles.

Attaques spéciales. La créature momifiée bénéficie de deux attaques spéciales (décrites ci-dessous). Les jets de sauvegarde ont un DD de 10 + la moitié des DV de la créature + son modificateur de Sagesse, sauf indication contraire.

Désespoir (Sur). Quiconque aperçoit une créature momifiée doit réussir un jet de Volonté (DD 12) pour ne pas être paralysé de peur (pendant 1d4 rounds). Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de cette momie pendant une journée entière.

Putréfaction de momie (Sur). Arme naturelle, jet de Vigueur (DD 20), temps d'incubation 1 jour ; affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Contrairement aux maladies normales, celle-ci se poursuit jusqu'à ce que le malade meure (en tombant à 0 en Constitution) ou soit soigné à l'aide de *guérison des maladies* ou d'un sort similaire (voir *Maladie* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Si le malade succombe, son corps pourrit très rapidement et se transforme en sable et en poussière emportés au premier coup de vent, sauf si les sorts *guérison des maladies* et *rappel à la vie* sont jetés sur la dépouille dans les 6 rounds suivant le décès.

Mort-vivant. Immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, et la mort par dégâts excessifs.

Particularités. La momie bénéficie des quatre particularités suivantes :

Mort-vivant. La momie est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf s'ils affectent également les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires ou la diminution permanente des caractéristiques et la mort par dégâts excessifs).

La momie ne peut être ramenée à la vie et le sort *résurrection* ne marche que si elle est cosnentante. Elle bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres).

Réduction des dégâts (Ext). Le corps d'une créature momifiée est robuste, ce qui lui confère une réduction de dégâts de (5/+1).

Résistance aux coups (Ext). Les attaques physiques n'infligent que la moitié des dégâts normaux à la créature momifiée. Divisez le total avant de décompter la réduction des dégâts.

Vulnérabilité au feu (Ext). Le feu inflige des dégâts doublés à la créature momifiée, sauf si un jet de sauvegarde est autorisé pour demi-dégâts. Dans ce cas, les dégâts normaux sont doublés en cas de jet de sauvegarde raté et réduits de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi.

Caractéristiques. For +3, Dex 2, Int –4 (2 minimum), Sag +4, Cha +4. En tant que mort-vivant, la créature momifiée n'a aucune valeur de Constitution.

Milieu naturel/climat. Déserts, souterrains.

Organisation sociale. Solitaire, paire, gardiens (3–4) ou sentinelles (6–10).

Facteur de puissance. Le FP de la créature de base +3.

Trésor. Normal

Alignement. Toujours loyal neutre.

Ajustement de niveau. +4.

PERSONNAGES MOMIFIÉS

Il est possible de jouer un personnage momifié. Devenir une momie est un acte généralement involontaire, mais si vous en exprimez le souhait aux prêtres concernés et si vous payez les frais afférents, vous pouvez les convaincre de vous ramener à la vie en tant que momie – surtout si certains de vos amis s'assurent que les prêtres respectent vos consignes. La momie conserve toutes les caractéristiques de classe qu'elle avait de son vivant, à condition que ses nouvelles valeurs de caractéristique lui permettent toujours de les utiliser (un magicien peut perdre son accès à certains niveaux de sorts, par exemple). Une perte d'Intelligence n'a aucun effet rétroactif sur les points de compétence d'une créature momifiée.

Les personnages momifiés ont pour classe favorite celle qu'ils possédaient de leur vivant. Si la modification d'une valeur de caractéristique ou d'alignement les empêche de continuer dans cette classe, leur préférence va à la classe de guerrier.

CRÉATURE MULTICÉPHALE

Qu'il s'agisse d'accidents de la nature, du résultat d'expériences profanes ou qu'elles représentent simplement l'avènement de nouvelles races, certaines créatures possèdent un nombre de têtes supérieur au commun des leurs. En général, elles sont le fruit de croisements de races différentes auxquels a été adjoint du sang d'hydre. Les créatures multicéphales sont plus puissantes et plus dangereuses que les spécimens typiques de leur race. Du reste, nombre d'entre elles font l'objet de légendes.

Il n'est pas rare que les créatures multicéphales soient dressées à titre de gardes ou de sentinelles, car le fait de posséder plusieurs

yeux et nez leur procure un avantage considérable pour ce genre de tâches. Cependant, les têtes d'une même créature ne s'entendent pas toujours entre elles, ce qui en fait des monstres extrêmement imprévisibles. Bien souvent, la créature multicéphale est tout simplement enfermée près de quelque forteresse, pour protéger l'une de ses entrées secrètes.

Exemple de créature multicéphale

La créature de base est un molosse satanique de 8 DV.

Molosse satanique bicéphale

Extérieur (Chaos, Feu, Mal) de taille G
Dés de vie : 10d8+50 (95 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 12 m
CA : 19 (–1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19
Attaques : 2 morsures (+15 corps à corps)
Dégâts : morsure 2d6+5/19–20
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : souffle
Particularités : vision dans le noir (27 m), créature du Feu, Extérieur, odorat
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +12, Vol +7
Caractéristiques : For 21, Dex 11, Con 20, Int 6, Sag 10, Cha 6
Compétences : Déplacement silencieux +22, Détection +20*, Discrétion +22, Fouille +3, Perception auditive +20, Saut +17, Survie +12*
Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes (S), Combat en aveugle, Course, Pistage (S), Science de l'initiative (S), Science du critique (morsure)
Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 8
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal mauvais



Combat

Le molosse satanique bicéphale utilise en premier lieu son souffle pour intimider ses ennemis, puis passe au corps à corps pour les mordre.

Souffle (Sur). Chaque tête est capable de cracher un cône de feu de 9 mètres de long tous les 2d4 rounds. Cette attaque inflige 1d4+1 points de dégâts de feu. Un jet de Réflexes (DD20) réussi réduit les dégâts de moitié. Tous les matériaux inflammables prennent instantanément feu. Les deux têtes peuvent utiliser cette attaque simultanément. Le monstre peut se servir de son souffle et mordre au cours du même round.

Créature du Feu (Ext). Le molosse satanique est immunisé contre le feu et subit un malus de –10 aux jets de sauvegarde contre le froid. Le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Extérieur (Ext). Le molosse satanique ne peut être ni rappelé à la vie ni ressuscité.

Odorat (Ext). Le molosse satanique peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent ou les pister à l'odeur.

Compétences. Le molosse satanique bénéficie d'un bonus racial de +5 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. Sa tête supplémentaire lui permet de bénéficier d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection, de Fouille et de Perception auditive. *Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests de Survie lorsqu'il piste un animal à l'odeur.

Création de créature multicéphale

L'archétype hérité « multicéphale » peut être ajouté à toute créature (appelée ci-après créature de base) dotée d'un corps physique et d'une tête bien visible. Elle acquiert toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit. La créature multicéphale parle toutes les langues de la créature de base.

Type et taille. Les animaux agrémentés de cet archétype deviennent des créatures magiques, mais les autres types restent inchangés. Toutes les têtes supplémentaires sont identiques à celle de la créature de base.

Nombre limite de têtes supplémentaires. Le nombre de têtes possibles pour une créature multicéphale est basé sur la taille de la créature de base.

Taille de la créature de base	Têtes supplémentaires maximum
Jusqu'à moyenne	1
Grande	3
Très grande	11
Gigantesque	19
Colossale	29

Dés de vie. Chaque tête supplémentaire ajoute 2 DV à la créature de base.

Attaques. Si la créature de base possède une attaque de morsure, de cornes ou de langue, elle bénéficie d'une attaque supplémentaire du même type pour chaque tête ajoutée. Cette attaque supplémentaire possède le même bonus à l'attaque que celle dont elle est dérivée. Le bonus de base à l'attaque augmente en fonction des dés de vie correspondant au type de la créature.

Dégâts. Le bonus aux dégâts relevant d'une attaque naturelle supplémentaire acquise via l'ajout d'une tête est égal au modificateur de Force de la créature pour une attaque principale, ou à la moitié de ce même modificateur pour une attaque secondaire.

Attaques spéciales. Si la créature de base possède une attaque de souffle, les têtes supplémentaires en disposent également. Elles

se déclenchent au cours d'un même round mais peuvent viser dans des directions différentes. Cette règle est également valable quelle que soit la méthode d'attaque de la créature de base (crachat, jet, trait ou cône), pourvu que l'attaque provienne de la tête. La créature multicéphale ne bénéficie pas de regards, d'auras de terreur et autres formes d'attaques similaires grâce aux têtes supplémentaires.

Si la créature multicéphale peut brandir une arme, elle acquiert le pouvoir dissociation du combat à deux armes ou dissociation du combat à plusieurs armes (voir ci-dessous), selon les circonstances. Une créature multicéphale qui n'a que des attaques naturelles bénéficie à la place de Science des attaques multiples en qualité de don supplémentaire, du moins si elle dispose d'attaques secondaires (et même si elle n'a pas au moins trois armes naturelles).

Dissociation du combat à deux armes ou dissociation du combat à plusieurs armes (Ext). Chacune des têtes de la créature multicéphale contrôlant un bras (ou tout autre membre capable de brandir une arme), elle ne subit aucun malus aux jets d'attaque et de dégâts quand elle combat avec plusieurs armes. Le nombre d'attaques et le bonus aux dégâts de chaque arme sont calculés comme si l'arme était maniée par la main directrice.

CA. Le bonus d'armure naturelle augmente de +1 par tête supplémentaire.

Particularités. Les créatures multicéphales ont une vision dans le noir sur 27 mètres. Le fait d'avoir plusieurs têtes rend ces créatures particulièrement résistantes aux attaques les plus mortelles. Ainsi, une *épée vorpale* doit trancher toutes les têtes de la créature pour produire ses effets habituels. Pour lui couper la tête, il faut toucher l'un de ses cous (CA égale à celle de la créature) avec une arme tranchante et lui infliger d'un seul coup un nombre de points égal à son total de points de vie divisé par son nombre de têtes (le joueur doit signaler s'il vise le corps ou un cou avant d'effectuer le jet d'attaque). La tête tranchée meurt, mais les muscles du cou de la créature referment la plaie afin de limiter la perte de sang. La créature ne peut plus attaquer à l'aide de cette tête, mais ne subit pas d'autre malus. Une tête tranchée ne repousse pas naturellement.

Caractéristiques. Con +2 par tête supplémentaire.

Compétences. Chaque tête supplémentaire lui confère un bonus racial cumulatif de +2 aux tests de Détection, de Fouille et de Perception auditive. La créature gagne des points de compétence supplémentaires pour ses dés de vie additionnels, comme d'accoutumée.

Dons. La créature multicéphale gagne Science de l'Initiative et Attaques réflexes en tant que dons supplémentaires, à condition qu'elle ne les possède pas déjà. La créature gagne des dons supplémentaires pour ses dés de vie additionnels, comme d'accoutumée.

Organisation sociale. Solitaire.

Facteur de puissance. Le facteur de puissance de la créature multicéphale dépend du nombre de têtes supplémentaires qu'elle a acquises et de toute attaque spéciale en découlant, comme le montre la table ci-dessous.

Nombre de têtes supplémentaires	Ajustement du FP[1]
1	+2
2–4	+3
5–7	+4
8–10	+5
11–15	+6
16–20	+7
21–25	+8
26–29	+9

[1] Ajustez le FP en lui ajoutant +1 pour chaque attaque spéciale provenant de la tête de la créature de base, comme le souffle ou le regard.

Ajustement de niveau. L'ajustement de niveau de la créature multicéphale dépend du nombre de têtes supplémentaires qu'elle a acquises, comme le montre table ci-dessous. Ces chiffres supposent que la créature de base a suffisamment d'Intelligence pour être un personnage joueur.

Nombre de têtes supplémentaires	Ajustement de Niveau[1]
1	+2
2–4	+3
5–7	+4
8–10	+5
11–15	+6
16–20	+7
21–25	+8
26–29	+9

[1] Ajustez le FP en lui ajoutant +1 pour chaque attaque spéciale provenant de la tête de la créature de base, comme le souffle ou le regard.

Créatures de Lerne, pyrocréatures et cryocréatures

Certaines créatures multicéphales ont des caractéristiques semblables à celles des différentes espèces d'hydres. Ces trois types disposent tous d'un pouvoir spécial, comme indiqué ci-dessous.

Créatures de Lerne

Le corps de cette créature multicéphale est immunisé contre toutes les attaques (à quelques exceptions près, voir ci-dessous). Le seul moyen de la tuer consiste à couper toutes ses têtes. Le problème, c'est que chaque fois qu'on en coupe une, deux nouvelles têtes repoussent du cou tranché au bout de 1d4 rounds. La créature de Lerne ne peut jamais avoir plus du double de têtes que son nombre de départ. Si elle en gagne d'autres, elles pourrissent et meurent en une journée.

Pour empêcher les têtes de repousser, il faut infliger un minimum de 5 points de dégâts de feu ou d'acide au cou (CA 19), et ce avant que les nouvelles têtes apparaissent.

Les sorts tels que *doigt de mort*, *désintégration* et *exécution* tuent la créature si elle rate son jet de sauvegarde. Dans le cas où le sort infligerait des dégâts sur un jet de sauvegarde réussi, les dégâts sont occasionnés à l'une des têtes de la créature, déterminée au hasard.

Pyrocréatures

Cette hydre de couleur rouge peut cracher des traits de feu de 3 mètres de haut, 3 mètres de large et 6 mètres de long. Chaque tête est capable de souffler tous les 1d4 rounds, chaque trait infligeant 3d6 points de dégâts de feu. Ce total est réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, le DD étant égal à 10 + la moitié du nombre de têtes de la créature + son modificateur de Constitution.

Créature du Feu (Ext). La pyrocréature est immunisée contre le feu et subit un malus de –10 aux jets de sauvegarde contre le froid. Le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

La pyrocréature a un ajustement de niveau supplémentaire de +1.

Cryocréatures

Cette hydre de couleur mauve peut cracher des traits de givre de 3 mètres de haut, 3 mètres de large et 6 mètres de long. Chaque tête est capable de souffler tous les 1d4 rounds, chaque trait infligeant 3d6 points de dégâts de froid. Ce total est réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, le DD étant égal à 10 + la moitié du nombre de têtes de la créature + son modificateur de Constitution.

Créature du Froid (Ext). La pyrocréature est immunisée contre le froid et subit un malus de –10 aux jets de sauvegarde contre le feu. Le feu lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

La cryocréature a un ajustement de niveau supplémentaire de +1.

PERSONNAGES MULTICÉPHALES

Les créatures multicéphales qui gagnent des niveaux de classe considèrent la classe de guerrier comme leur classe favorite. Certains prennent des niveaux de roublard ou de barbare, mais leur force réside dans le combat plutôt que dans l'utilisation de compétences.

CRÉATURE REPTILIENNE

Les reptiliens sont des créatures pourvues d'écailles et d'une queue que l'on trouve généralement près des cours d'eau. D'après les légendes populaires, ces êtres ont été créés, il y a bien longtemps, par les dragons pour leur servir d'esclaves. Certains reptiliens servent toujours les dragons, ou les vénèrent, mais bon nombre d'entre eux sont aujourd'hui indépendants. Les reptiliens vivent sous presque tous les climats, sauf les plus froids. Leurs sociétés et cultures peuvent être primitives mais également égaler celles des humains.

Le reptilien a la taille et le poids moyens de la créature de base. Ses écailles sont vertes, grises ou brunes. Sa queue sert à maintenir son équilibre et elle mesure environ la moitié de la hauteur du reptilien. Bien qu'ils soient omnivores, les reptiliens ont une préférence pour la viande. Les reptiliens les plus primitifs ont un goût prononcé pour la chair des créatures intelligentes. Les civilisations plus avancées préfèrent, elles, la chair d'animaux d'élevage et de gibier.

Les reptiliens parlent les mêmes langues que la créature de base, ainsi que le draconien.

EXEMPLE DE CRÉATURE REPTILIENNE

La créature de base est un gobelours.

Gobelours reptilien

Humanoïde (gobelinoïde, reptilien) de taille M
Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 19 (+1 Dex, +5 naturelle, +2 cuir, +1 petit écu en bois), contact 11, pris au dépourvu 18
Attaques : griffes (+5 corps à corps), ou morgenstern (+5 corps à corps), ou javeline (+3 distance)
Dégâts : griffes 1d6+3, morgenstern 1d8 +3, javeline 1d6+3
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : aucune
Particularités : vision dans le noir (18 m), odorat
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +2
Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 9
Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +4, Équilibre +4, Escalade +3, Perception auditive +4, Saut +4
Dons : Arme de prédilection (morgenstern), Vigilance
Milieu naturel/climat : souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, bande (3–4), groupe (11–20, plus 150 % de non-combattants, plus 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 2 à 5.
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement :généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage

Les gobelours reptiliens sont très musclés et mesurent un peu plus de 2 mètres de haut, avec une queue d'environ 1 mètre de long. Leurs écailles sont de couleur jaune pâle à brun jaune. Leurs yeux sont ceux d'un animal sauvage, vert blanc avec une pupille rouge. Leurs oreilles sont triangulaires, leur bouche est dotée de crocs acérés et leur nez ressemble à celui d'un ours (ils ont d'ailleurs un odorat aussi développé que lui).

Les gobelours reptiliens parlent le gobelin, le commun et le draconien.

Combat

Les gobelours reptiliens préfèrent tendre des embuscades chaque fois qu'ils en ont l'occasion. Lorsqu'ils chassent, ils envoient généralement des éclaireurs en reconnaissance. Si ceux-ci repèrent des proies, ils reviennent chercher des renforts auprès du groupe principal. Les gobelours reptiliens attaquent toujours de manière coordonnée et leur sens tactique est bien réel, voire brillant.

Odorat (Ext). Le gobelours reptilien peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent ou les pister à l'odeur.

Compétences. Le gobelours reptilien bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, d'Équilibre et de Saut.



CRÉATION DE CRÉATURE REPTILIENNE

L'archétype hérité « reptilien » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde, humanoïde monstrueux ou géant (appelé ci-après créature de base) qui ne possède pas déjà le type aquatique ou reptilien. La créature reptilienne acquiert une queue mesurant la moitié de la hauteur de la créature de base, ainsi que toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. L'archétype reptilien ajoute à la créature le sous-type reptilien.

CA. La peau épaisse du reptilien augmente le bonus d'armure naturelle de la créature de base de +2.

Attaques. Le reptilien gagne une attaque de griffes s'il n'en possédait pas déjà une. Les dégâts de base dépendent de la taille de la créature, comme l'indique la table ci-dessous.

Taille	Dégâts	Taille	Dégâts
Infime	1	Grande	1d8
Minuscule	1d2	Très grande	2d6
Très petite	1d3	Gigantesque	2d8
Petite	1d4	Colossale	4d6
Moyenne	1d6		

Particularités. Les reptiliens gagnent l'odorat et la vision dans le noir (18 mètres). Si la créature de base possède une version supérieure de ces pouvoirs, utilisez-la.

Un reptilien peut retenir son souffle deux fois plus longtemps qu'un humain.

Caractéristiques. For +2, Con +2, Sag +2.

Compétences. Le reptilien bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre et de Saut.

Milieu naturel/climat. Identiques à ceux de la créature de base, mais jamais froids ou désertiques.

Facteur de puissance. Le FP de la créature de base +1.

Ajustement de niveau. +2.

PERSONNAGES REPTILIENS

La préférence des personnages reptiliens va à la classe de guerrier. Forts, robustes, dotés d'un grand sens de la perception, ces créatures font d'excellents soldats. Ceux dont l'alignement est loyal prennent souvent des niveaux de paladin, bénéficiant ainsi des mêmes avantages raciaux.

CRÉATURE SAUVAGE

Les créatures sauvages étaient autrefois civilisées, mais elles ont depuis sombré dans un état primitif et barbare. Même si elles habitent généralement dans des régions hostiles, les créatures sauvages s'aventurent parfois dans des zones plus civilisées. Certaines finissent par s'adapter, mais la plupart considèrent la « civilisation » comme trop restrictive.

Les créatures sauvages paraissent plus grandes, plus coriaces et plus vicieuses que leurs cousins. La dimension de leurs griffes et leurs crocs ne laisse aucun doute quant à leur nature sauvage. Elles parlent le même langage que la créature de base dont elles sont issues.



EXEMPLE DE CRÉATURE SAUVAGE

La créature de base est un minotaure.

Minotaure sauvage

Humanoïde monstrueux de taille G
Dés de vie : 6d10+18 (51 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 12 m
CA : 14 (–1 taille, –1 Dex, +6 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 14
Attaques : 2 griffes (+11 corps à corps) ou très grande hache (+11/+6 corps à corps) et cornes (+6 corps à corps)
Dégâts : 2 griffes 2d6+6, très grande hache 2d8+9/x3, cornes 1d8+3
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : charge 4d6+9, étreinte, bond
Particularités : vision dans le noir (18 m), guérison accélérée (3), instinct, odorat
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +6
Caractéristiques : For 23, Dex 8, Con 17, Int 3, Sag 12, Cha 8
Compétences : Détection +11, Fouille +6, Intimidation +2, Perception auditive +11
Dons : Attaque en puissance, Pistage , Vigueur surhumaine
Milieu naturel/climat : souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire ou bande (3–4)
Facteur de puissance : 6
Trésor : pièces (50 %), biens précieux, objets normaux, aucun parchemin
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage

Les minotaures sauvages se trouvent dans les royaumes souterrains les plus obscurs et les plus sinistres. Lorsqu'ils repèrent d'autres minotaures, ils cherchent souvent à les dominer et à devenir leur chef. Les minotaures sauvages affectionnent les armes et les armures correspondant à leur taille. On reconnaît le chef du groupe à celui qui les possède.

COMBAT

Le minotaure sauvage est un adepte du combat, qui lui permet de déployer toute sa force physique. L'une de ses tactiques préférées consiste à bondir sur les aventuriers qui auront été assez fous pour pénétrer son domaine, dans l'espoir de parvenir à s'emparer de leurs armes.

Charge (Ext). Le minotaure sauvage ouvre généralement les hostilités en chargeant son adversaire, tête baissée, pour donner l'avantage à ses puissantes cornes. Cette charge s'accompagne des avantages et inconvénients habituels. Le minotaure n'a droit qu'à une seule attaque, mais si son coup de cornes porte, l'adversaire subit 4d6+9 points de dégâts.

Étreinte (Ext). Si le minotaure sauvage réussit à infliger un coup de griffes à son adversaire, il inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte via une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité (bonus de lutte de +16). Cette attaque ne fonctionne que contre les adversaires de taille M ou inférieure. S'il assure sa prise, deux options s'offrent à lui : s'impliquer totalement dans le corps à corps ou se contenter d'utiliser ses griffes pour saisir son adversaire. S'il choisit la seconde, il subit un malus de –20 aux tests de lutte, mais n'est pas considéré comme agrippé. Par la suite, un jet de lutte

remporté lui permet d'infliger automatiquement les dégâts correspondant à un coup de griffes.

Bond (Ext). Si le minotaure sauvage bondit sur son adversaire lors du premier round de combat, il peut attaquer à outrance (action complexe) même s'il vient d'effectuer un mouvement.

Guérison accélérée (Ext). Un minotaure sauvage récupère les points de vie perdus au rythme de 3 par round. Il ne récupère pas les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.

Instinct (Ext). Malgré son intelligence limitée, le minotaure sauvage est doué d'une grande logique et d'un instinct hors du commun. Cela l'immunise contre le sort *dédale*, l'empêche de se perdre (quelle que soit la situation) et lui permet de suivre ses proies à la trace. De plus, il n'est jamais pris au dépourvu.

Odorat (Ext). Le minotaure sauvage peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent ou les pister à l'odeur.

Compétences. Le minotaure sauvage bénéficie d'un bonus racial de +4 aux test de Détection, de Fouille et de Perception auditive.

RÉATION DE CRÉATURE SAUVAGE

L'archétype hérité « créature sauvage » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde ou humanoïde monstrueux doté d'un corps physique (appelé ci-après créature de base). La créature sauvage conserve toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Les créatures agrémentées de cet archétype deviennent des humanoïdes monstrueux si elles ne le sont pas déjà.

Dés de vie. Deviennent des d10.

Vitesse de déplacement. Vitesse de déplacement terrestre +3 m ; les autres modes de déplacement restent inchangés.

CA. Bonus d'armure naturelle de +6 (ou celui de la créature de base s'il est supérieur).

Attaques. La créature sauvage acquiert deux attaques de griffes si elle ne les possédait pas déjà.

Dégâts. Les dégâts de base qu'une créature sauvage inflige avec ses griffes varient selon sa taille, comme suit : taille I 1d2, taille M 1d3, taille TP 1d4, taille P 1d6, taille M 1d8, taille G 2d6, taille TG 2d8, taille G 4d6, taille C 4d8. Si la créature de base dispose déjà d'une attaque de griffes, la créature sauvage exploite les dégâts les plus élevés.

Attaques spéciales. La créature sauvage gagne les attaques spéciales correspondant à ses dés de vie, comme indiqué sur la table ci-dessous. Elle acquiert les attaques spéciales mentionnées à la ligne correspondant à ses dés de vie, plus toutes celles des lignes précédentes. Si la créature de base possède déjà le pouvoir, choisissez le plus avantageux.

Dés de vie	Attaque spéciale
1–3	Étreinte
4–7	Bond
8–11	Pattes arrière
12+	Éventration

Étreinte (Ext). Si la créature sauvage réussit à infliger un coup de griffes à son adversaire, elle inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte via une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité (bonus de lutte de +16). Cette attaque ne fonctionne que contre les adversaires de taille strictement inférieure à la sienne. Si elle assure sa prise, elle peut la saisir avec ses pattes arrières si elle possède ce pouvoir (voir ci-dessous). Sinon, deux options s'offrent à elle : s'impliquer totalement dans le corps à corps ou se contenter d'utiliser ses griffes pour saisir son adversaire. Si elle choisit la seconde, elle subit un malus de –20 aux tests de lutte, mais n'est pas considérée comme agrippé. Par la suite, un jet de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement les dégâts correspondant à un coup de griffes. Voir le *Manuel des Monstres* pour plus de détails.

Bond (Ext). Si la créature sauvage bondit sur son adversaire lors du premier round de combat, elle peut attaquer à outrance (action complexe) même si elle vient d'effectuer un déplacement.

Pattes arrière (Ext). Une créature sauvage ayant saisi sa proie peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière. Chaque attaque réussie inflige les dégâts correspondant à un coup de griffes donné par une créature de cette taille, plus une fois et demie son bonus de Force (arrondi à l'entier inférieur). Si la créature sauvage bondit sur son adversaire, elle peut également utiliser cette attaque.

Éventration (Ext). Si la créature sauvage réussit deux attaques de coups de griffes sur un adversaire au cours du même round, elle lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement le double des points de dégâts qu'inflige normalement une créature sauvage de cette taille, plus deux fois son modificateur de Force.

Particularités. La créature sauvage gagne les particularités correspondant à ses dés de vie, comme indiqué sur la table ci-dessous. Si la créature de base possède déjà le pouvoir, choisissez le plus avantageux.

Dés de vie	Vision dans le noir	Guérison accélérée
1–3	18 m	2
4–7	18 m	3
8–11	27 m	4
12+	36 m	5

Caractéristiques. For +4, Dex –2, Con +2, Int –4 (2 minimum), Sag +2.

Milieu naturel/climat. Terre ferme, souterrains.

Organisation sociale. Solitaire, paire, bande (3–5) ou tribu (61+).

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base +1 ; de 4–7 DV, comme la créature de base +2 ; 8–11 DV, comme la créature de base +3 ; 12+ DV, comme la créature de base +4.

Trésor. Pièces (50 %), biens précieux, objets normaux, aucun parchemin.

Ajustement de niveau. +1.

PERSONNAGES SAUVAGES

Les personnages sauvages dotés de niveaux de classe entreprennent généralement une carrière de barbare, qui est leur classe préférée. Certains se multiclassent en prêtre, druide ou rôdeur. D'autres, plus rares, deviennent barde, paladin, magicien ou ensorceleur.

CRÉATURE SPECTRALE

Les créatures spectrales sont des morts-vivants intangibles. Souvent pris à tort pour des fantômes ou autres horreurs semblables, ils hantent les lieux de leur mort, conservant leur conscience mais détestant tous les êtres humains.

La créature spectrale ressemble fortement à ce qu'elle était de son vivant, à tel point que les individus qui l'ont connue avant sa mort, ou qui en ont vu des portraits, la reconnaissent facilement. Dans bien des cas, son corps semi-transparent et légèrement lumineux porte la marque d'une mort violente. L'air glacial de la mort traîne dans les airs autour d'une créature spectrale et subsiste dans le lieu qu'il hante.

EXEMPLE DE CRÉATURE SPECTRALE

La créature de base est un manteleur.

Manteleur spectral

Mort-vivant (intangible) de taille G
Dés de vie : 6d12 (39 pv)
Initiative : +8
Vitesse de déplacement : vol 24 m (parfaite)
CA : 17 (–1 taille, +4 Dextérité, +4 parade), contact 17, pris au dépourvu 13
Attaques : contact intangible (+7 corps à corps)
Dégâts : contact intangible 2d6 plus absorption d'énergie
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : absorption d'énergie
Particularités : création de rejetons, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants +2, mort-vivant, aura de mort
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +2, Vol +9
Caractéristiques : For –, Dex 19, Con –, Int 18, Sag 19, Cha 19
Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +19, Discrétion +20, Fouille +8, Perception auditive +19
Dons : Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, bande (3–4), gang (7–12)
Facteur de puissance : 8
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 7–9 DV (taille G), 10–18 DV (taille TG)

Combat

Généralement, le manteleur spectral reste immobile jusqu'à ce qu'une proie se présente. Au corps à corps, il utilise son contact d'absorption d'énergie. Il profite de sa nature intangible pour se déplacer à travers les murs, les plafonds et les planchers pendant son attaque.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature vivante touchée par le contact intangible du manteleur spectral doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine d'acquérir deux niveaux négatifs. Chaque fois qu'il transmet un niveau négatif à son ennemi, le manteleur spectral récupère 5 points de vie. Si ces points de vie récupérés dépassent le nombre de points de dégâts qu'il a subis, l'excédent prend la forme de points de vie temporaires. Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures (sauf si on les fait disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*). À ce moment, la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 17) par niveau négatif accumulé. En cas de succès, le niveau négatif est dissipé sans effet secondaire. Dans le cas contraire, la cible perd effectivement un niveau (ou un dé de vie).

Création de rejetons (Sur). Tout animal, aberration, créature magique, dragon, géant, humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par le manteleur spectral devient une créature spectrale au terme de 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle du manteleur spectral qui les a créés ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant, mais ils gagnent l'archétype créature spectrale.

Le manteleur spectral peut contrôler un nombre de rejetons égal à ses DV x 2. La création d'un nouveau rejeton au-delà de cette limite libère aussitôt celui qui sera resté le plus longtemps sous ses ordres.



Intangible. Le manteleur spectral ne peut être touché que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Même quand il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affecté par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). Le manteleur spectral peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de jets de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le manteleur spectral est considéré comme un mort-vivant à 8 dés de vie à chaque fois qu'on tente de le renvoyer, de l'intimider, de le contrôler ou d'augmenter son moral.

Mort-vivant. Le manteleur spectral est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires ou les diminutions permanentes des caractéristiques, la mort par dégâts excessifs et toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte aussi les objets).

Il ne peut pas être rappelé à la vie et le sort *résurrection* ne marche que s'il est consentant. Il bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres).

Aura de mort (Sur). Animaux sauvages et domestiques sentent la présence d'un manteleur spectral à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage et paniquent si on les oblige à le faire. Cet état de panique dure tant qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins du manteleur spectral.

Impuissance à la lumière du soleil (Ext). Le manteleur spectral perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas à celle générée par le sort *lumière du jour*) et retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde. Dans ce cas, de figure, il ne peut plus attaquer et ne peut plus entreprendre que des actions partielles.

Compétences. Les manteleurs spectraux bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection, Discrétion, Fouille et Perception auditive.

CRÉATION DE CRÉATURE SPECTRALE

L'archétype acquis « créature spectrale » peut être ajouté à n'importe quel animal, aberration, créature magique, dragon, géant, humanoïde ou humanoïde monstrueux. Cette créature (appelée ci-après créature de base) doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 8. La créature spectrale conserve toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type de la créature devient mort-vivant, et son sous-type devient intangible.

Dés de vie. Deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. Vol 24 m (parfaite)

CA. La créature perd toutes ses armures naturelles mais gagne un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (minimum +1).

Attaques. La créature perd toutes ses attaques, mais gagne l'attaque contact intangible.

Dégâts. Les dégâts infligés par le contact intangible de la créature spectrale sont indiqués ci-dessous. À ces derniers s'ajoutent ceux qu'entraîne son pouvoir d'absorption d'énergie.

Taille	Dégâts	Taille	Dégâts
Infime	1d2	Grande	2d6
Minuscule	1d3	Très grande	2d8
Très petite	1d4	Gigantesque	4d6
Petite	1d6	Colossale	4d8
Moyenne	1d8		

Attaques spéciales. La créature spectrale perd toutes les attaques spéciales de la créature de base et acquiert le pouvoir d'absorption d'énergie, décrit ci-dessous.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature vivante touchée par le contact intangible d'une créature spectrale doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié des DV de la créature spectrale + son modificateur de Charisme) sous peine d'acquérir deux niveaux négatifs. Chaque fois qu'elle transmet un niveau négatif à son ennemi, la créature spectrale récupère 5 points de vie. Si ces points de vie récupérés dépassent le nombre de points de dégâts qu'elle a subis, l'excédent prend la forme de ponts de vie temporaires. Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures (sauf si on les fait disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*). À ce moment, la cible doit effectuer un jet de Vigueur par niveau négatif accumulé. En cas de succès, le niveau négatif est dissipé sans effet secondaire. Dans le cas contraire, la cible perd effectivement un niveau (ou un dé de vie).

Particularités. La créature spectrale acquiert les six particularités décrites ci-dessous :

Création de rejetons (Sur). Tout animal, aberration, créature magique, dragon, géant, humanoïde et humanoïde monstrueux tué par le manteleur spectral devient une créature spectrale au terme de 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de la créature spectrale qui les a créés ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant, mais ils gagnent l'archétype créature spectrale.

La créature spectrale peut contrôler un nombre de rejetons égal à ses DV x 2. La création d'un nouveau rejeton au-delà de cette limite libère aussitôt celui qui sera resté le plus longtemps sous ses ordres.

Intangible. La créature spectrale ne peut être touchée que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Même quand elle est touchée par un sort ou une arme magique, elle a 50 % de chances de ne pas être affectée par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). La créature spectrale peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Elle se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendue à l'aide de jets de Perception auditive, sauf si elle fait volontairement du bruit.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). La créature spectrale a une résistance au renvoi des morts-vivants de +2.

Mort-vivant. La créature spectrale est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires ou les diminutions permanentes des caractéristiques, la mort par dégâts excessifs et toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte aussi les objets).

Elle ne peut pas être rappelée à la vie et le sort *résurrection* ne marche que si elle est consentante. Elle bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres).

Aura de mort (Sur). Animaux sauvages et domestiques sentent la présence d'une créature spectrale à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage et paniquent si on les oblige à le faire. Cet état de panique dure tant qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins de la créature spectrale.

Impuissance à la lumière du soleil (Ext). La créature spectrale perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas à celle générée par le sort *lumière du jour*) et retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde. Dans ce cas, de figure, elle ne peut plus attaquer et n'a plus droit qu'à une action partielle par round.

Caractéristiques. Dex +3, Int +4, Sag +4, Cha +4. En tant que mort-vivant intangible, la créature spectrale n'a aucune valeur de Force ni de Constitution.

Compétences. La créature spectrale bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection, Discrétion, Fouille et Perception auditive.

Dons. Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Solitaire, paire, bande (3–4), gang (7–12).

Facteur de puissance. Le FP de la créature de base +3.

Trésor. Aucun.

Alignement. Toujours loyal mauvais.

Ajustement de niveau. +7.

PERSONNAGES SPECTRAUX

Les personnages spectraux qui gagnent des niveaux de classe choisissent généralement celle de barbare, de guerrier ou de rôdeur. Ces classes confèrent des dés de vie favorables et des bonus à l'attaque que le personnage spectral utilise pour rendre son contact intangible plus efficace. Leur classe favorite est celle de guerrier. Il est rare qu'ils prennent des niveaux d'ensorceleur car, en tant que créatures intangibles, ils ne peuvent pas manipuler de composantes matérielles. Certains se multiclassent en roublard pour acquérir les aptitudes de cette classe et avoir accès à davantage de compétences (leur nature intangible leur permet déjà de se déplacer silencieusement et de se dissimuler sans avoir accès à ces compétences de classe).

CRÉATURE SYMBIOTIQUE

Une relation symbiotique est une sorte de parasitisme bénin au sein duquel l'hôte et le symbiote trouvent chacun leur avantage. Les partenariats les plus aboutis créent une relation si forte entre les deux créatures qu'elles ne font, pour ainsi dire, plus qu'un.

EXEMPLE DE CRÉATURE SYMBIOTIQUE

Dans cet exemple, l'hôte est un gobelours et le symbiote est une strige.

Gobelours vampirique

Aberration de taille M
Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 17 (+1 Dex, +3 naturelle, +2 armure de cuir, +1 petit écu en bois), contact 11, pris au dépourvu 16
Attaques : morgenstern (+4 corps à corps) et contact (–1 corps à corps), ou javeline (+3 distance)
Dégâts : morgenstern 1d8 +2, contact 1d3+1, javeline 1d6+2
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : fixation, absorption de sang
Particularités : vision dans le noir (18 m), séparation
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +2
Caractéristiques : For 15, Dex 12, Con 13, Int 3, Sag 12, Cha 6
Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +5, Discrétion +5, Escalade +2, Perception auditive +5
Dons : Arme de prédilection (morgenstern), Attaque en finesse (contact) (S), Vigilance
Milieu naturel/climat : souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement : souvent neutre
Évolution possible : par une classe de personnage

Combat

Absorption de sang (Ext). Le gobelours vampirique boit le sang de sa victime. Pour se servir de ce pouvoir, il doit réussir un test de lutte et se fixer à son adversaire après l'avoir touché à l'aide de son attaque de contact. Tant qu'il reste accroché, il inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round. Il ne peut utiliser cette attaque que contre les créatures de taille P ou supérieure.

Séparation (Ext). Les deux membres d'une créature symbiotique peuvent se séparer. Cette action simple inflige 1d6 points de dégâts à l'hôte (ici, le gobelours) et suscite une attaque d'opportunité, dont la cible peut être soit l'hôte soit le symbiote. La réunification nécessite un jour de repos complet. Si les créatures qui tentent de se réunir sont interrompues pendant ce procédé, elles perdent du sang, subissent chacune un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution et demeurent séparées.



CRÉATION DE CRÉATURE SYMBIOTIQUE

L'archétype acquis « symbiotique » peut être ajouté à deux créatures vivantes à choisir parmi les catégories suivantes : animal, humanoïde, plante ou vermine. Les deux créatures n'ont pas à appartenir au même type. La taille de la première (appelée ci-après symbiote) doit être inférieure de deux catégories au moins à celle de la de la seconde (appelée ci-après hôte).

La créature symbiotique acquiert les caractéristiques de l'hôte et du symbiote, comme décrit ci-dessous.

Type et taille. Le type de la créature devient aberration.

Dés de vie. La créature symbiotique utilise les dés de vie et le modificateur de Constitution de l'hôte.

Vitesse de déplacement. La créature symbiotique utilise la vitesse et les modes de déplacement de l'hôte, y compris sa manœuvrabilité le cas échéant.

CA. Identique à celle de l'hôte.

Attaques. La créature symbiotique acquiert le bonus de base à l'attaque et les formes d'attaques de l'hôte. Cependant, si le symbiote possède une forme d'attaque différente (comme un aiguillon), la créature symbiotique peut effectuer une attaque secondaire à l'aide de cette arme. Toutes les attaques exploitent le modificateur de Force ou de Dextérité de l'hôte, selon qu'il s'agit d'une attaque de corps à corps ou à distance.

Si le symbiote est de taille TP ou inférieure, il doit normalement pénétrer l'espace de son adversaire pour utiliser ses attaques. Puisqu'il fait désormais partie d'une créature plus grande, la seule façon de porter ses attaques est d'engager une lutte et d'assurer sa prise.

Dégâts. Les attaques de l'hôte infligent les dégâts normaux de ce dernier. L'attaque du symbiote inflige ses dégâts de base plus la moitié du modificateur de Force de la créature symbiotique.

Attaques spéciales. La créature symbiotique peut utiliser l'une des attaques spéciales de l'hôte ou du symbiote mais ne peut utiliser les deux au cours d'un même round (sauf si elle a droit à une action partielle supplémentaire, comme celle que lui accorde le sort *rapidité*). Les formes d'attaque qui nécessitent l'utilisation de la totalité du corps de la créature, comme la constriction, sont interdites, sauf si le symbiote se sépare de l'hôte (voir ci-dessous). Les attaques spéciales qui donnent lieu à un contact prolongé avec un adversaire peuvent exiger de l'hôte qu'il effectue des tests de lutte à chaque round pour maintenir sa prise.

Particularités. La créature symbiotique acquiert les particularités du symbiote et de l'hôte, qu'elles soient avantageuses ou handicapantes.

Séparation (Ext). Si la vie de la créature symbiotique est en

péril, ses deux membres peuvent se séparer afin que l'un des deux soit sauvé (souvent le symbiote). Ce procédé inflige 1d6 points de dégâts à l'hôte. Cette action simple suscite une attaque d'opportunité, dont la cible peut être soit l'hôte soit le symbiote. La créature symbiotique peut également se séparer pour laisser plus de latitude aux attaques spéciales de l'hôte ou du symbiote.

La réunification n'est pas chose aisée. Elle nécessite un jour de repos complet. Si les créatures qui tentent de se réunir sont interrompues pendant ce procédé, elles perdent du sang, subissent chacune un affaiblissement temporaire 1d6 points de Constitution et demeurent séparées.

Jets de sauvegarde de base. La créature symbiotique utilise les meilleurs jets de sauvegarde de base, qu'ils appartiennent à l'hôte ou au symbiote.

Caractéristiques. Utilisez les valeurs physiques (Force, Dextérité, Constitution) de l'hôte, et les valeurs mentales (Intelligence, Sagesse, Charisme) du symbiote (Intelligence minimum 3).

Compétences. La créature symbiotique utilise les degrés de maîtrise de l'hôte, ajustés de manière à prendre en compte les modifications aux valeurs de caractéristique de la créature symbiotique dans son intégralité. Les degrés de maîtrise du symbiote deviennent des bonus raciaux. Tous les bonus raciaux initiaux de l'hôte et du symbiote s'appliquent également.

Dons. La créature symbiotique conserve les dons de l'hôte et acquiert les dons du symbiote en qualité de dons supplémentaires.

Milieu naturel/climat. Identiques à ceux de l'hôte.

Organisation sociale. Solitaire.

Facteur de puissance. Comme celui d'un couple constitué de l'hôte et du symbiote.

Trésor. Identique à celui de l'hôte ou du symbiote. Choisir le meilleur.

Alignement. N'importe lequel, souvent celui du symbiote.

Évolution possible. Identique à celle de l'hôte ou par une classe de personnage.

Ajustement de niveau. +1.

PERSONNAGES SYMBIOTIQUES

L'hôte ayant souvent peu d'Intelligence, les personnages symbiotiques sont rares. Ceux qui existent ont généralement des valeurs physiques supérieures à leurs valeurs mentales. Leur classe préférée est donc celle de guerrier.

CRÉATURE TAURIQUE

Une créature taurique est un hybride possédant la tête, les bras et le torse d'un humanoïde, mais le bassin et les jambes d'un animal, d'une créature magique ou d'une vermine. Certaines de ces créatures sont le résultat d'expériences de magie profane ou encore la punition d'un dieu pour une offense quelconque. Les créatures tauriques du même type forment une race unique avec leur propre culture, leur langage et leur religion. Il ne faut pas confondre les créatures tauriques avec les hybrides bipèdes d'humanoïdes et d'animaux (comme les minotaures ou les satyres), ces derniers ayant des traits distincts de ceux des deux créatures dont elles sont apparemment issues.

Les créatures tauriques parlent les langues des deux créatures qui les composent, ainsi que le langage qu'elles ont pu développer en tant que race.



EXEMPLE DE CRÉATURE TAURIQUE

La créature de base est un griffon et l'humanoïde de base est un homme d'armes gobelin de niveau 1.

Hobgobelin-griffon taurique

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m, vol 24 m (moyenne)

CA : 18 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle, +1 armure [rondache en bois]), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaques : épée longue (+11/+6 corps à corps) et 2 griffes (+6 corps à corps), ou javeline (+9 distance)

Dégâts : épée longue 1d8+4/19-20, griffes 2d6+2, javeline 1d6+4

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière 1d6+2

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne, odorat

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +5*, Discrétion +6, Perception auditive +4, Saut +13

Dons : Attaques multiples, Vigilance, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : collines et montagnes chaudes ou tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire ou nichée (6-10)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Combat

Bond (Ext). Lorsqu'il charge, un hobgobelin-griffon taurique peut effectuer une attaque à outrance (y compris à l'aide de ses pattes arrière, voir ci-dessous), bien qu'il vienne de se déplacer dans le round.

Pattes arrière (Ext). Un hobgobelin-griffon taurique qui bondit sur un adversaire peut porter deux attaques de pattes arrière (+10 corps à corps) qui infligent 1d6+2 points de dégâts chacune.

Compétences. Un hobgobelin-griffon taurique bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Saut.

*Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection à la lumière du jour.

CRÉATION DE CRÉATURE TAURIQUE

L'archétype hérité « taurique » permet de former un hybride à partir de deux créatures. Il peut s'appliquer d'une part à n'importe quel humanoïde ou humanoïde monstrueux tangible de taille P ou M (qu'on désigne ensuite sous le terme « humanoïde de base »), et d'autre part à n'importe quel animal, créature magique ou vermine de taille M ou G possédant au moins quatre jambes (qu'on désigne ensuite sous le terme « créature de base »). Une créature taurique possède toutes les caractéristiques de la créature de base, à l'exception de ce qui suit.

Taille et type. Une créature taurique change de type pour devenir un humanoïde monstrueux.

Dés de vie. La créature taurique possède un nombre de dés de vie égal à la somme de ceux de la créature de base et de l'humanoïde de base. Ils changent tous pour des d8. Un humanoïde qui possède habituellement une classe au lieu de 1 dé de vie compte comme une créature à 1 DV.

CA. La créature taurique obtient soit le bonus d'armure naturelle de la créature de base, soit celui de l'humanoïde de base, en gardant uniquement la valeur la plus élevée des deux.

Attaques et dégâts. La créature taurique conserve les armes naturelles et les dégâts de base de l'humanoïde de base et de la créature de base, à condition qu'elle soit capable de porter ces attaques sous sa nouvelle forme. Par exemple, si la créature de base possède une attaque de morsure, la créature taurique ne peut l'utiliser puisqu'elle n'a plus la tête adéquate. Si la créature perd ainsi son attaque principale, les autres attaques sont toujours toutes considérées comme étant secondaires.

La créature taurique a le bonus de base à l'attaque d'un humanoïde monstrueux de son total de dés de vie (hors niveaux de classe).

Attaques spéciales. La créature taurique conserve les pouvoirs spéciaux de l'humanoïde de base et de la créature de base, à condition qu'elle soit capable de porter ces attaques sous sa nouvelle forme. Par exemple, si la créature de base possède une attaque de souffle ou de regard, la créature taurique ne peut les utiliser puisqu'elle n'a plus la tête adéquate.

Particularités. La créature taurique conserve les particularités de l'humanoïde de base et de la créature de base.

Jets de sauvegarde. Le bonus de base de chaque jet de sauvegarde est égal au plus élevé des bonus de base de la créature de base ou de l'humanoïde de base.

Caractéristiques. La créature taurique possède les valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme de l'humanoïde de base et les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution de la créature de base.

Compétences. La créature taurique obtient un nombre de points de compétence égal au quota normal d'un humanoïde monstrueux de son nombre de DV (hors niveaux de classe). Toutes les compétences des listes de la créature de base et de l'humanoïde de base sont considérées comme des compétences de classe. Si la créature taurique acquiert une classe, elle obtient normalement les points de compétence de cette classe.

Dons. La créature taurique obtient un nombre de dons égal au quota normal d'un humanoïde monstrueux de son nombre de DV (hors niveaux de classe).

Milieu naturel/climat. Celui de la créature de base ou de l'humanoïde de base, en choisissant le plus restrictif.

Organisation sociale. Celui de la créature de base ou de l'humanoïde de base, en choisissant celui qui utilise le moins de catégories.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Trésor. Celui de l'humanoïde de base.

Alignement. Celui de l'humanoïde de base.

Évolution possible. Par la classe de personnage de l'humanoïde de base.

PERSONNAGES TAURIQUES

Les personnages tauriques excellent dans bien des domaines. La créature de base procure généralement des valeurs physiques élevées, ce qui en fait d'excellents barbares, guerriers, paladins ou rôdeurs. Les attributs de la créature de base peuvent même en faire de bons roublards. L'humanoïde de base peut accorder de bonnes valeurs mentales qui en feront de bons bardes, prêtres, druides, ensorceleurs ou magiciens. Leur classe préférée est celle de rôdeur.

CRÉATURE TÉNÉBREUSE

Les créatures ténébreuses sont, comme les ombres, des entités constituées d'obscurité. Elles haïssent la vie et la lumière avec autant de ferveur l'une que l'autre. Leur contact glacial est celui de la non-vie, ce qui en fait de redoutables adversaires.

Les créatures ténébreuses ont le même aspect que les ombres des créatures matérielles et sont souvent prises à tort pour des créatures vivantes du plan de l'Ombre. Elles sont difficiles à repérer dans les endroits sombres. Par contre, elles deviennent instantanément visibles en pleine lumière.

Perpétuellement agressives, les créatures ténébreuses sont les ennemies de tous les êtres vivants. Elles attaquent sans sommation et terrassent rapidement ceux qui ne sont pas prêts à les affronter.

Les créatures ténébreuses parlent les langues qu'elles connaissaient de leur vivant.

EXEMPLE DE CRÉATURE TÉNÉBREUSE

La créature de base est un ettin.

Ettin ténébreux

Mort-vivant (intangible) de taille G

Dés de vie : 10d12 (65 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : vol 12 m (parfaite)

CA : 10 (–1 taille, +1 parade), contact 10, pris au dépourvu 10

Attaques : contact intangible (+6 corps à corps)

Dégâts : contact intangible (affaiblissement temporaire de 1d8 points de Force)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de Force

Particularités : création de rejetons, vision dans le noir (18 m), intangible, résistance au renvoi des morts-vivants +2, mort-vivant

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +7, Vol +4

Caractéristiques : For –, Dex 10, Con –, Int 2, Sag 12, Cha 13

Compétences : Détection +10, Fouille +1, Perception auditive +10

Dons : Attaque en puissance, Science de l'Initiative, Vigilance, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire, bande (3–4), ou nuée (6–11)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

ombat

Les ettins ténébreux sont encore moins intelligents que leurs cousins du plan Matériel, mais ils font preuve d'autant de ruse au combat. Ils préfèrent tendre une embuscade à leurs adversaires plutôt que de charger en terrain découvert. Une fois le combat engagé, ils ont tendance à se battre furieusement jusqu'à ce que tous leurs ennemis soient morts.

Affaiblissement temporaire de Force (Sur). Tout être vivant touché par un ettin ténébreux subit un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Force. Si sa Force est réduite à 0, il meurt aussitôt.

Création de rejetons (Sur). Tout animal, aberration, créature magique, dragon, géant, humanoïde ou humanoïde monstrueux dont la Force est réduite à 0 par l'ettin ténébreux devient une créature ténébreuse au terme de 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de l'ettin ténébreux qui les a créés ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant, mais ils gagnent l'archétype créature ténébreuse.

L'ettin ténébreux peut contrôler un nombre de rejetons égal à ses DV x 2. La création d'un nouveau rejeton au-delà de cette limite libère aussitôt celui qui sera resté le plus longtemps sous ses ordres.

Intangible. L'ettin ténébreux ne peut être touché que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Même quand il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affecté par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). L'ettin ténébreux peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.



Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). L'ettin ténébreux est considéré comme un mort-vivant doté de 12 dés de vie à chaque fois qu'on tente de le renvoyer, de l'intimider, de le contrôler ou d'augmenter son moral.

Mort-vivant. L'ettin ténébreux est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires ou les diminutions permanentes des caractéristiques, la mort par dégâts excessifs et toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte aussi les objets).

Il ne peut pas être rappelé à la vie et le sort *résurrection* ne marche que s'il est consentant. Il bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres).

Compétences. Les deux têtes de l'ettin ténébreux lui confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection, de Fouille et de Perception auditive.

CRÉATION DE CRÉATURE TÉNÉBREUSE

L'archétype acquis « créature ténébreuse » peut être associé à n'importe quelle créature de la liste suivante : aberration, animal, créature magique, dragon, géant, humanoïde ou humanoïde monstrueux. La créature (appelée ci-après créature de base) doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 8. La créature spectrale conserve toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type de la créature devient mort-vivant, et son sous-type devient intangible.

Dés de vie. Deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. La créature acquiert une vitesse de vol de 12 mètres si elle ne possédait pas auparavant une vitesse de vol supérieure, et sa manœuvrabilité devient parfaite.

CA. La créature perd son bonus d'armure naturelle mais gagne un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (minimum +1).

Attaques. La créature perd toutes ses attaques, mais gagne l'attaque contact intangible.

Dégâts. Les dégâts infligés par le contact intangible de la créature spectrale sont basés sur la taille de la créature, comme indiqué ci-dessous.

Attaques spéciales. La créature spectrale perd toutes les attaques spéciales de la créature de base et acquiert le pouvoir d'affaiblissement temporaire de Force, décrit ci-dessous.

Affaiblissement temporaire de Force (Sur). Tout être vivant touché par une créature ténébreuse subit un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Force. Si sa Force est réduite à 0, il meurt aussitôt.

Taille	Dégâts	Taille	Dégâts
Infime	1	Grande	1d8
Minuscule	1d2	Très grande	2d6
Très petite	1d3	Gigantesque	2d8
Petite	1d4	Colossale	4d6
Moyenne	1d6		

Création de rejetons (Sur). Tout animal, aberration, dragon, géant, humanoïde, créature magique ou humanoïde monstrueux dont la Force est réduite à 0 par une créature ténébreuse en devient une au terme de 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de la créature ténébreuse qui les a créés ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant mais ils gagnent l'archétype créature ténébreuse.

La créature ténébreuse peut contrôler un nombre de rejetons égal à ses DV x 2. La création d'un nouveau rejeton au-delà de cette limite libère aussitôt celui qui sera resté le plus longtemps sous ses ordres.

Intangible. La créature ténébreuse ne peut être touchée que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Même quand elle est touchée par un sort ou une arme magique, elle a 50 % de chances de ne pas être affectée par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). La créature ténébreuse peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Elle se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendue à l'aide de tests de Perception auditive, sauf si elle fait volontairement du bruit.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). La créature ténébreuse a une résistance au renvoi des morts-vivants de +2.

Particularités. La créature ténébreuse acquiert les quatre particularités décrites ci-dessous :

Mort-vivant. La créature ténébreuse est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires ou les diminutions permanentes des caractéristiques, la mort par dégâts excessifs et toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte aussi les objets).

Elle ne peut pas être rappelée à la vie et le sort *résurrection* ne marche que si elle est consentante. Elle bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres).

Caractéristiques. Dex +2, Int –4 (minimum 2), Sag +2, Cha +2. En tant que mort-vivant intangible, la créature ténébreuse n'a pas de valeur de Force ni de Constitution.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Solitaire, paire, bande (3–4), ou nuée (6–11).

Facteur de puissance. Le FP de la créature de base +3.

Trésor. Aucun.

Alignement. Toujours chaotique mauvais.

Ajustement de niveau. +5.

PERSONNAGES TÉNÉBREUX

Vu la faiblesse de leur Intelligence, peu de créatures ténébreuses ont des niveaux de classe. Celles qui réussissent à en obtenir choisissent généralement une classe relativement simple, comme celle de barbare ou de guerrier. Certaines se multiclassent en roublard pour profiter de leurs aptitudes de classe (leur nature intangible leur permet de se déplacer silencieusement et de se dissimuler sans qu'elles aient accès à ces aptitudes de classe). Leur classe préférée est celle de guerrier.

NÉCROPHAGE

Le nécrophage est une créature étrange dont l'aspect est le reflet malfaisant de ce qu'il était de son vivant. Une lueur de malice indicible brille au fond de ses yeux féroces et nerveux. Sa peau desséchée est tendue sur ses os et ses dents sont pointues.

Il se cache dans les tertres, tumulus, tombes et autres lieux où l'odeur de la mort règne en permanence. Là, il peut laisser couver la haine qu'il éprouve à l'encontre de tout ce qui vit. Son unique ambition est de tuer tous les êtres vivants dont il croise la route, pour emplir des cimetières entiers avec ses victimes et faire en sorte que ses abominables rejetons déferlent sur le monde.

EXEMPLE DE NÉCROPHAGE

La créature de base est un troglodyte.

Nécrophage troglodyte

Mort-vivant (intangible) de taille G
Dés de vie : 2d12 (13 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : vol 12 m
CA : 16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16
Attaques : pique (+2 corps à corps) ou 2 griffes (+2 corps à corps), et morsure (+0 corps à corps), ou javeline (+2 distance)
Dégâts : pique 1d8+1/x3, morsure 1d4 plus absorption d'énergie, griffes 1d4+1 plus absorption d'énergie, javeline 1d6+1
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la pique)
Attaques spéciales : absorption d'énergie, puanteur
Particularités : création de rejetons, vision dans le noir (27 m), mort-vivant
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol +1
Caractéristiques : For 12, Dex 11, Con –, Int 8, Sag 12, Cha 14
Compétences : Discrétion +5*, Perception auditive +3
Dons : Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples (S)
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, bande (3–5) ou meute (6–11)
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 3–6 DV (taille M)

Combat

Au sein d'un groupe, 50 % des troglodytes n'ont généralement que leurs armes naturelles (crocs et griffes) pour se battre, les autres possédant chacun une pique et deux javelines. Ils se dissimulent pour pouvoir utiliser leurs armes de jet puis se ruent au contact. Si le combat tourne en leur défaveur, ils fuient et tentent de se cacher.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature vivante mordue ou griffée par le nécrophage troglodyte doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine d'acquérir deux niveaux négatifs. Chaque fois qu'il transmet un niveau négatif à son ennemi, le nécrophage troglodyte récupère 5 points de vie. Si ces points de vie récupérés dépassent le nombre de points de dégâts qu'il a subis, l'excédent prend la forme de points de vie temporaires. Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures (sauf si on les fait disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*). À ce moment, la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 13) par niveau négatif accumulé. En cas de succès, le niveau négatif est dissipé sans effet secondaire. Dans le cas contraire, la cible perd effectivement un niveau (ou un dé de vie).

Puanteur (Ext). Lorsqu'un nécrophage troglodyte a peur ou se met en colère, il sécrète une substance musquée huileuse que la plupart des êtres vivants trouvent repoussante. Les autres troglodytes exceptés, toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas être prises de nausée. Cet effet dure 10 rounds et inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.



Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par le nécrophage troglodyte devient un nécrophage au terme de 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle du nécrophage troglodyte qui les a créés ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant, mais ils gagnent l'archétype nécrophage.

Le nécrophage troglodyte peut contrôler un nombre de rejetons égal à ses DV x 2. La création d'un nouveau rejeton au-delà de cette limite libère aussitôt celui qui sera resté le plus longtemps sous ses ordres.

Mort-vivant. Le nécrophage troglodyte est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires ou les diminutions permanentes des caractéristiques, la mort par dégâts excessifs et toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte aussi les objets).

Il ne peut pas être rappelé à la vie et le sort *résurrection* ne marche que s'il est consentant. Il bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres).

Compétences. La peau des nécrophages troglodytes peut changer de couleur, ce qui leur permet de se fondre dans leur environnement à la manière des caméléons (bonus racial de +4 aux tests de Discrétion). *Dans les rocailles ou sous la surface du sol, ce bonus passe à +8.

CRÉATION DE NÉCROPHAGE

L'archétype acquis « nécrophage » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde (appelé ci-après créature de base). Le nécrophage conserve toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type de la créature devient mort-vivant.

Dés de vie. Deviennent des d12.

CA. Le nécrophage gagne un bonus d'armure naturelle de +4 ou conserve celui de la créature de base si ce dernier lui est supérieur.

Attaques. Le nécrophage conserve toutes les attaques de la créature de base, et toutes ses armes naturelles s'accompagnent du pouvoir d'absorption d'énergie.

Dégâts. Le nécrophage conserve toutes les dégâts de la créature de base. À ces derniers s'ajoutent ceux qu'entraîne son pouvoir d'absorption d'énergie.

Attaques spéciales. Le nécrophage acquiert le pouvoir d'absorption d'énergie, décrit ci-dessous. Le DD assorti aux jets de sauvegarde est égal à 10 + la moitié des DV du nécrophage + son modificateur de Charisme.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature vivante touchée par l'une des attaques naturelles du nécrophage doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'acquérir deux niveaux négatifs. Chaque fois qu'il transmet un niveau négatif à son ennemi, le nécrophage récupère 5 points de vie. Si ces points de vie récupérés dépassent le nombre de points de dégâts qu'il a subis, l'excédent prend la forme de ponts de vie temporaires. Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures (sauf si on les fait disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*). À ce moment, la cible doit effectuer un jet de Vigueur par niveau négatif accumulé. En cas de succès, le niveau négatif est dissipé sans effet secondaire. Dans le cas contraire, la cible perd effectivement un niveau (ou un dé de vie).

Particularités. Le nécrophage acquiert les particularités décrites ci-dessous :

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par le nécrophage en devient un au terme de 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle du nécrophage qui les a créés ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant, mais ils gagnent l'archétype nécrophage.

Le nécrophage peut contrôler un nombre de rejetons égal à ses DV x 2. La création d'un nouveau rejeton au-delà de cette limite libère aussitôt celui qui sera resté le plus longtemps sous ses ordres.

Mort-vivant. Le nécrophage est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, les affaiblissements

temporaires ou les diminutions permanentes des caractéristiques, la mort par dégâts excessifs et toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte aussi les objets).

Il ne peut pas être rappelé à la vie et le sort *résurrection* ne marche que s'il est consentant. Il bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres).

Caractéristiques. For +2, Dex +2, Sag +2, Cha +4. En tant que mort-vivant, le nécrophage n'a aucune valeur de Constitution.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Solitaire, paire, bande (3–5) ou meute (6–11).

Facteur de puissance. Le FP de la créature de base +3.

Trésor. Aucun.

Alignement. Toujours loyal mauvais.

Ajustement de niveau. +4.

PERSONNAGES NÉCROPHAGES

La classe préférée des nécrophages est celle d'ensorceleur. De nombreux nécrophages bénéficient de valeurs élevées en Charisme ainsi qu'en Sagesse, ce qui en fait d'excellents prêtres.

YUAN-TI

Les yuan-tis forment une race infâme d'hommes serpents dont l'héritage humain constitue l'un des aspects les plus traîtres. En effet, ces créatures résultent du croisement d'êtres humains avec des représentants d'une très ancienne race de sauriens. Dans leur monstrueuse malfaisance, les yuan-tis ont continué de mêler les sangs humain et ophidien et ont donné naissance à deux espèces de subordonnés qui ne sont ni totalement humains, ni complètement yuan-tis.

C'est un processus en grande partie identique qui permet aux sectaires yuan-tis (voir le Chapitre 7) de créer ces deux types de serviteurs. Si ce processus est fructueux, un yuan-ti corrompu est né. Ces créatures ressemblent d'ordinaire à ce qu'elles étaient avant d'être transformées, c'est-à-dire un être humain de niveau 3–6. Ce n'est pas le corps des yuan-tis qui trahit leur corruption, mais leur personnalité et leurs manières : en effet, ces créatures prennent très souvent l'habitude de se passer la langue sur les lèvres à tout bout de champ, d'émettre des sons sifflants ou d'avoir de gros serpents comme animaux de compagnie.

Les yuan-tis corrompus servent d'agents à leurs créateurs : ils parviennent à passer parmi les représentants d'autres races et à les infiltrer, même dans les cas où un sang-pur yuan-ti pourrait être percé à jour.

Si le processus de création ne se déroule pas comme prévu, c'est un couveur qui voit le jour. Ces abominations à peu près stupides prennent l'apparence de créatures chauves au corps émacié. Leur peau grise ou jaune vert est épaisse et couverte d'écailles ; elle dégage une légère odeur de viande pourrie. Leurs petits yeux brillants sont injectés de sang et leur langue fourchue est agitée d'un incessant mouvement de va-et-vient. Les couveurs, ainsi que leur nom le suggère, sont le plus souvent affectés à la surveillance des chambres de couvaison des yuan-tis.

Les yuan-tis corrompus et les couveurs parlent les langues qu'ils pratiquaient avant leur transformation et apprennent d'ordinaire le draconien dans les quelques mois qui suivent leur transformation.

EXEMPLE DE YUAN-TI CORROMPU

La créature de base est un guerrier humain de niveau 4.

Yuan-ti corrompu

Humanoïde de taille M
Dés de vie : 4d10 (34 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 17 (+1 Dextérité, +4 *armure de cuir cloutée +1*, +2 *petit écu en bois +1*), contact 11, pris au dépourvu 16
Attaques : *épée longue +1* (+8 corps à corps)
Dégâts : *épée longue +1* 1d8+5/19–20
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : salive venimeuse, facultés psioniques
Particularités : immunité contre le poison, résistance à la magie (13)
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +8, Vol +0
Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 18, Int 10, Sag 8, Cha 12
Compétences : Détection +1, Dressage +2, Escalade +5, Natation +3, Perception auditive +1, Saut +5
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée longue), Vigilance (S)
Milieu naturel/climat : climats chauds
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal
Alignement : chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage

Combat

Salive venimeuse (Ext). Quand elle est ingérée ou inoculée, la salive du corrompu est venimeuse. Un corrompu ne peut injecter son venin que lorsqu'il agrippe un adversaire dont la peau est à nu. Le DD du jet de Vigueur pour résister aux effets de ce venin est égal à 17. En cas d'échec, la victime subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Après 1 minute, elle doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde ; en cas de nouvel échec, elle subit un nouvel affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le baiser d'un corrompu est aussi dangereux, mais dans cette hypothèse, le DD du jet de sauvegarde est divisé par 2.

Facultés psioniques (Mag). La transformation que subit l'archétype déclenche le potentiel psionique encore latent dans son cerveau humain : elle permet ainsi aux yuan-tis de disposer de pouvoirs surnaturels similaires à ceux des authentiques yuan-tis. Un corrompu peut susciter les effets suivants grâce aux pouvoirs de son esprit, comme un ensorceleur de même niveau : *empoisonnement* (Vigueur, DD 18) et *métamorphose* (serpent ou forme proche uniquement).

Immunité contre le poison (Ext). Les corrompus et les couveurs sont immunisés contre tous les types de venin de serpent, y compris le leur.

Résistance à la magie (Ext). Les corrompus bénéficient d'une résistance à la magie de 12+1/3 niveaux

CRÉATION D'UN YUAN-TI

Les archétypes acquis « corrompu » et « couveur » peuvent être ajoutés à n'importe quel être humain (appelé ci-après créature de base). Le yuan-ti conserve toutes les caractéristiques de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Les yuan-tis corrompus restent des humanoïdes. Les yuan-tis couveurs deviennent des humanoïdes monstrueux.

CA. Les yuan-tis couveurs ne portent pas d'armure.

Attaques et dégâts. La morsure des yuan-tis corrompus devient venimeuse (voir *Attaques spéciales*).

Les couveurs ont des griffes acérées et des crocs redoutables qu'ils peuvent utiliser au corps à corps. Ils utilisent les valeurs d'attaque de base qu'ils possédaient en tant qu'être humain, mais leurs griffes infligent 1d2 points de dégâts et leur morsure, 1d3.

Attaques spéciales. Les corrompus acquièrent les deux attaques présentées ci-dessous.

Facultés psioniques (Mag). La transformation que subit l'archétype déclenche le potentiel psionique encore latent dans son cerveau humain : elle permet ainsi aux yuan-tis de disposer de pouvoirs surnaturels similaires à ceux des authentiques yuan-tis. Un corrompu peut susciter les effets suivants grâce aux pouvoirs de son esprit, comme un ensorceleur de même niveau : *empoisonnement* (Vigueur, DD 13 + son modificateur de Charisme) et *métamorphose* (serpent ou forme proche uniquement).

Salive venimeuse (Ext). Quand elle est ingérée ou inoculée, la salive du corrompu est venimeuse. Un corrompu ne peut injecter son venin que lorsqu'il agrippe un adversaire dont la peau est à nu. Le DD du jet de Vigueur pour résister aux effets de ce venin est égal à 10 + la moitié des DV du corrompu + son modificateur de Constitution. En cas d'échec, la victime subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Après 1 minute, elle doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde ; en cas de nouvel échec, elle subit un nouvel affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le baiser d'un corrompu est aussi dangereux, mais dans cette hypothèse, le DD du jet de sauvegarde est divisé par 2.



Les couveurs n'acquièrent pas ces pouvoirs, mais la faculté de succomber à une rage de berserker.

Rage (Ext). Un couveur peut, 1 fois par jour, succomber à un accès de rage dévastateur similaire à celui d'un barbare. Sous cet effet, il bénéficie d'un bonus de +4 en Force et en Constitution, d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Par contre, il subit un malus de –2 à la classe d'armure. La rage dure un nombre de rounds égal à 3 + le modificateur de Constitution du couveur (une fois que ce modificateur a été amélioré).

Particularités. Les yuan-tis corrompus et les couveurs bénéficient de l'immunité contre le poison et d'une résistance à la magie.

Immunité contre le poison (Ext). Les corrompus et les couveurs sont immunisés contre tous les types de venin de serpent.

Résistance à la magie (Ext). Les corrompus bénéficient d'une résistance à la magie de 12 + 1/3 niveaux.

Les couveurs bénéficient d'une résistance mentale.

Résistance mentale (Ext). Les couveurs sont immunisés contre les sorts de type *charme* et *immobilisation*.

Caractéristiques. Corrompus, Con +2. Couveurs, Dex +2, Con +2, Int –4, Cha –4.

Dons. Corrompus et couveurs gagnent Vigilance en qualité de don supplémentaire en raison de leurs sens exacerbés.

Milieu naturel/climat. Climats chauds.

Organisation sociale. Corrompus : solitaire. Couveurs : groupe (2–8) ou meute (9–20).

Facteur de puissance. Corrompus : le FP de la créature de base +1. Couveurs : le FP de la créature de base.

Trésor. Normal.

Alignement. Généralement chaotique mauvais.

Évolution possible. Corrompus : par une classe de personnage. Couveurs : –.

Ajustement de niveau. Corrompus : +1. Couveurs : +0.

CRÉATION D'UN YUAN-TI CORROMPU

Les yuan-tis créent la plupart de leurs serviteurs à partir de prisonniers humains. Ils peuvent également utiliser des adorateurs humains qui acceptent volontairement cette transformation et deviennent des corrompus en buvant un distillat de venin de yuan-ti mélangé au suc de certaines plantes et racines.

Tout être humain qui boit cette mixture, que ce soit par choix ou par force, doit effectuer un jet de Vigueur (DD 16). S'il le rate (et les volontaires peuvent faire exprès de le rater), il doit effectuer un test de Constitution (DD 15). Si l'humain concerné réussit ce test, il devient un corrompu à l'issue d'une douloureuse transformation qui dure 1d6 jours. S'il le rate, il devient un couveur dans un délai de 1d6+6 jours.

Si elle réussit son jet de Vigueur, la victime sombre immédiatement dans le coma, puis meurt dans l'heure qui suit. Une victime comateuse peut être ranimée si elle est la cible de *ralentissement du poison* ou *neutralisation du poison* moins d'une heure après avoir ingéré le distillat. Les yuan-tis à tête humaine ont la faculté de neutraliser le poison et peuvent sauver une victime dans le coma, mais pas à l'avantage de cette dernière. Un être humain qui rate son jet de sauvegarde après avoir bu le distillat peut soudainement revenir à lui, mais ce ne sera que pour découvrir un yuan-ti, une nouvelle flasque de la mixture à la main, qui souhaite faire une nouvelle tentative de transformation.

Seuls les êtres humains peuvent être transformés en corrompus, mais les représentants d'autres races qui boivent le distillat doivent effectuer le même jet de Vigueur (DD 16). En cas de réussite, la créature est gravement malade et incapable de faire quoi que ce soit

pendant 1d4 rounds. En cas d'échec, elle sombre dans le coma et meurt dans les 1d4 rounds qui suivent.

Si un être humain rate son jet de sauvegarde après avoir ingéré le distillat, il reste encore quelques moyens désespérés de l'empêcher de se transformer. Par exemple, l'utilisation, dans cet ordre, des sorts *neutralisation du poison, dissipation de la magie, délivrance des malédictions* et *guérison suprême*. La victime subira cependant une diminution permanente de 1 point d'Intelligence. Les sorts *souhait, souhait limité* ou *miracle* permettent d'empêcher la transformation et la perte de ce point d'Intelligence. Une fois cette transformation complètement achevée, seuls les sorts *souhait* ou *miracle* peuvent rendre à la victime son ancienne forme.

PERSONNAGES YUAN-TIS

La plupart des personnages yuan-tis sont des corrompus. Leur préférence va à la classe de guerrier. Quelques couveurs conservent suffisamment d'Intelligence pour prendre des niveaux de classe, et leur préférée est celle de guerrier. Alors que les corrompus se multiclassent souvent en roublard et, finalement, en assassin, les couveurs sont généralement des guerriers.



AJOUT DE PLUSIEURS ARCHÉTYPES

Il arrive que l'on veuille créer un monstre agrémenté de plusieurs archétypes, par exemple un tigre-garou demi-dragon. Vous trouverez dans cette partie les règles générales régissant l'ajout de plusieurs archétypes, ainsi que des instructions concernant certains d'entre eux. Dans presque tous les cas, vous devrez faire appel à votre discernement.

LA PYRAMIDE DES TYPES

Certains types de créatures sont plus faciles à modifier que d'autres. Quelques types, comme les morts-vivants, ne peuvent pas être changés (à quelques rares exceptions près). Pour vous aider à déterminer le type d'une créature dotée de plusieurs archétypes, nous avons présenté ces types sous forme de pyramide. Les types qui peuvent être modifiés le plus facilement se trouvent à la base de la pyramide, et ceux qui ne peuvent être changés que très rarement, voire jamais, sont au sommet.

Rôle de la pyramide

Généralement, le dernier archétype appliqué détermine le type de la créature. Néanmoins, il est possible que certains archétypes imposent un type de créature qui prévaut sur tous les archétypes suivants. Les types situés en haut de la pyramide prévalent sur les types inférieurs, même si le type inférieur est appliqué après celui du haut. Vous pouvez, par exemple, ajouter l'archétype demi-dragon à un élémentaire de la Terre, ce dernier restera un élémentaire.

La pyramide ne concerne que les types de créatures et ne dicte pas l'ordre dans lequel vous devez appliquer les archétypes.

La pyramide de bas en haut

Animal, humanoïde, vermine. Ces types forment le bas de la pyramide. Ce sont les types de créatures les plus simples et ceux dont les caractéristiques sont les moins inhabituelles. Presque tous les archétypes qui leur sont appliqués prévalent sur leur type.

Créature magique, humanoïde monstrueux. Ces deux types occupent le niveau situé au-dessus de la base, une bande étroite entre les humanoïdes, sur lesquels ils prévalent, et des types plus inhabituels comme les aberrations, les Extérieurs, les fées, les géants et les humanoïdes (métamorphes), dont les types prévalent sur les leurs.

Fée, géant. Ces deux types occupent le niveau situé au-dessus de la créature magique et de l'humanoïde monstrueux. Alors qu'ils prévalent sur les animaux, les créatures magiques, les humanoïdes et les humanoïdes monstrueux, les autres types prévalent sur les leurs.

Dragon, humanoïde (métamorphe). Ces deux types sont situés au-dessus des fées et des géants.

Aberration. Ce type occupe à lui seul le niveau situé au-dessus des dragons et des humanoïdes (métamorphes).

ARCHÉTYPES ET BIOLOGIE

Lorsque vous appliquez des archétypes, les règles sont plus importantes que la biologie. La simple présence de *métamorphose*, d'un métamorphe, de *transformation* et autres pouvoirs semblables, explique qu'il n'y a pas lieu de s'inquiéter quant la taille ou à l'anatomie de la créature. Une créature peut donner naissance à n'importe quel type de descendance, et vous pouvez affubler cette dernière d'un archétype. N'oubliez pas que les parents peuvent être des créatures qui n'ont pas fait l'objet d'une précédente publication. De nombreux archétypes sont l'œuvre de la magie, et non d'une naissance naturelle. À cet effet, exploitez les règles et votre imagination.

Lorsque vous ajoutez plusieurs archétypes, les demis deviennent des quarts. Une créature dotée des archétypes demi-céleste et demi-dragon devient un quart-céleste et un quart-dragon.

Élémentaire, plante, vase. Ces trois types occupent le niveau situé juste en dessous du sommet. Si un autre archétype leur est ajouté, elles conservent généralement leur propre type.

Créature artificielle, extérieur, mort-vivant. Ces trois types résident au sommet de la pyramide. Une fois transformée en mort-vivant ou en créature artificielle grâce à l'ajout de l'archétype, la créature ne peut plus devenir quoi que ce soit d'autre. Dès que la créature cesse d'appartenir au plan Matériel, elle devient un Extérieur et le demeure.

ORDRE

Concevoir une créature à l'aide de plusieurs archétypes se fait en suivant toutes les règles précédemment édictées. Appliquez un archétype à la fois, et ce jusqu'à ce que votre monstre soit achevé.

Avant de commencer, planifiez le processus. Choisissez les archétypes qui seront appliqués ainsi que votre créature de base. Assurez-vous que votre choix se porte sur une créature de base éligible pour le premier archétype. Si le premier archétype modifie le type ou les valeurs de caractéristique de la créature de base, assurez-vous que la nouvelle créature est éligible pour le second archétype. Faites cette vérification avant d'ajouter chaque archétype.

Appliquez le premier archétype et toutes ses caractéristiques pour créer une « nouvelle » créature de base. Appliquez ensuite le second archétype et ainsi de suite, jusqu'à en arriver au dernier.

Si à un quelconque moment, la créature de base devient inéligible pour l'archétype suivant, vous devez vous arrêter. Une créature peut devenir inéligible suite à une modification de ses valeurs de caractéristique ou de son type. Par exemple, l'archétype lycanthrope ne peut être ajouté qu'aux humanoïdes. Un elfe agrémenté de l'archétype taurique devient un humanoïde monstrueux et ne peut donc plus devenir un lycanthrope. Inversement, un elfe lycanthrope est un humanoïde (métamorphe) et ne peut devenir une créature taurique. L'un exclut l'autre.

Votre créature de base doit remplir les conditions physiques (Force, Dextérité, Constitution) nécessitées par le nouvel archétype. Si ce dernier n'indique aucune condition physique, partez du principe que toutes les créatures vivantes ont ces valeurs. Les morts-vivants et les créatures artificielles, par exemple, n'ont pas de valeur de Constitution et ne peuvent donc pas devenir d'autres types de créatures.

Une créature dépourvue d'une valeur de caractéristique mentale (Intelligence, Sagesse, Charisme) peut encore acquérir un nouvel archétype. Par exemple, les vases n'ont généralement pas d'Intelligence, mais elles peuvent tout de même acquérir d'autres archétypes qui s'appliquent aux vases, pourvu qu'ils ne nécessitent aucune valeur d'Intelligence minimale. Par exemple, une créature gélatineuse peut être dotée de l'archétype céleste puisque ce dernier ne requiert aucune Intelligence minimale. Elle ne saurait devenir demi-céleste car cet archétype requiert un minimum de 4 en Intelligence.

Le dernier archétype détermine le type final de la créature, sauf si son type actuel est situé au-dessus de ce dernier dans la pyramide des types (voir la pyramide des types, ci-dessus).

À titre d'exemple, un chien (animal) ne peut normalement pas devenir un demi-céleste car il ne possède pas la valeur d'Intelligence requise. Il peut néanmoins devenir un demi-dragon. Un chien demi-dragon a assez d'Intelligence pour permettre à sa descendance de devenir demi-céleste. Le chien quart-dragon/quart céleste qui en résultera sera un Extérieur.

REMARQUES SUR CERTAINS ARCHÉTYPES

Ailé. Aucune remarque spéciale.

Âme-en-peine. Les créatures âmes-en-peine ne sont pas les rejetons d'âmes-en-peine, sauf si la créature de base est humanoïde. Ce sont des formes indépendantes de morts-vivants intangibles. Voir les remarques sur les fantômes.

Bête fantomatique. Voir *Fantôme*, ci-dessous.

Bête monstrueuse. Cet archétype vous permet d'accorder certaines caractéristiques inhabituelles aux animaux et aux vermines, au cas où le fait d'être mort-vivant, draconien, ou multicéphale ne le serait pas assez ! Ce type de créatures magiques convient parfaitement au jeu D&D.

Céleste. Bien que le texte indique qu'il peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible d'alignement autre que mauvais, la créature de base doit être vivante. Cet archétype ne peut être ajouté ni aux morts-vivants ni aux créatures artificielles. Il peut, en revanche, être ajouté aux Extérieurs. Il est donc possible d'élaborer une créature moitié céleste et moitié céleste – un mélange d'archon et d'éladrin, par exemple.

Créature artificielle incarnée. Cet archétype est tout à fait particulier. Il est destiné à transformer des créatures artificielles, comme les golems de pierre, en humanoïdes ou en géants. L'avantage principal de cet archétype est qu'il permet aux golems de devenir des personnages joueurs.

Créature multicéphale. Si vous ajoutez des archétypes supplémentaires, la créature conserve ses nombreuses têtes.

Créature sauvage. Selon leur Intelligence, il est possible que certaines créatures sauvages ne soient guère plus que de simples animaux prédateurs, et ce malgré le fait qu'elles aient acquis le type humanoïde monstrueux.

Demi-céleste. Les créatures dotées de cet archétype conservent leurs ailes si, d'une manière ou d'une autre, un archétype leur est ajouté. Si cet archétype a également des ailes, les ailes de la créature ressemblent à celles du demi-céleste. Comme pour les célestes, le demi-céleste peut être ajouté aux Extérieurs afin de créer un azer demi-céleste, par exemple.

Demi-dragon. Les créatures agrémentées de cet archétype conservent leurs ailes si, d'une manière ou d'une autre, un archétype leur est ajouté. Cet archétype peut être ajouté aux dragons pour créer des mélanges d'espèces, comme le dragon noir demi-rouge. Une créature quart-dragon et quart-céleste ou quart-fiélon possède des ailes correspondant à son héritage d'Extérieur.

Demi-fiélon. Les créatures dotées de cet archétype conservent leurs ailes si, d'une manière ou d'une autre, un archétype leur est ajouté. Si cet archétype a également des ailes, les ailes de la créature ressemblent à celles du demi-fiélon. Comme pour le fiélon, le demi-fiélon peut être ajouté aux Extérieurs afin de créer un chaosien demi-fiélon, par exemple.

Fantôme. En ce qui concerne les archétypes créant des morts-vivants intangibles ou éthérés, il est très important de souligner que les pouvoirs spéciaux de la créature de base qui nécessitent un contact physique (essentiellement, tous les

TYPE ET SOUS-TYPE

La pyramide s'applique aux types de créatures, pas aux sous-types. Une créature n'a généralement qu'un seul type, que la pyramide sert à déterminer. En revanche, elle peut posséder de nombreux sous-types. En général, une créature peut avoir un sous-type humanoïde comme le gobelinoïde ou le nain (si elle est humanoïde), deux sous-types d'alignement (comme la Loi ou le Chaos, et le Bien ou le Mal), un sous-type d'élémentaire, un sous-type d'énergie, et un nombre indéterminé d'autres sous-types comme reptilien, aquatique ou intangible.

pouvoirs extraordinaires) cessent de fonctionner, sauf contre les créatures éthérées. Un fantôme yuan-ti, par exemple, ne peut empoisonner personne. Les pouvoirs surnaturels et magiques fonctionnent normalement, à condition qu'ils ne nécessitent aucun contact physique. Même les souffles cessent d'opérer.

Fiélon. Bien que le texte indique qu'il peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible d'alignement autre que bon, la créature de base doit être vivante. Cet archétype ne peut être ajouté ni aux morts-vivants ni aux créatures artificielles. Il peut, en revanche, être ajouté aux Extérieurs. L'archétype fiélon peut être utilisé pour élaborer des créatures moitié démoniaques, moitié diaboliques.

Gélatineux. Bien que leur forme soit instable, les créatures gélatineuses ne sont pas informes. Elles ont toutes une forme particulière.

Insectoïde. Aucune remarque spéciale.

Liche. Lorsqu'un personnage devient liche, tous ses dés de vie deviennent des d12. Les dés de vie relevant des niveaux de classe sont également des dés d12, quelle que soit la classe.

Lycanthrope. La liste des archétypes indique que plusieurs de ces derniers (bête fantomatique, céleste, demi-céleste, demi-dragon, demi-fiélon, fantôme, fiélon, gélatineux, multicéphale, spectral et ténébreux) s'appliquent aux humanoïdes ainsi qu'aux créatures d'autres types. Le lycanthrope, lui, ne s'applique qu'aux humanoïdes. Si un archétype transforme le type de la créature de base en quelque chose d'autre qu'un humanoïde, le lycanthrope agrémenté de cet archétype doit être un lycanthrope de naissance et non une créature ayant contracté la lycanthropie. Un demi-dragon, par exemple, est immunisé contre la malédiction de la lycanthropie car il est impossible d'ajouter l'archétype lycanthrope à des créatures dotées du type dragon. Cependant, un lycanthrope et un dragon peuvent produire un lycanthrope demi-dragon. En dehors de cet archétype, tous les autres n'affectent que la (vraie) forme humanoïde de la créature du lycanthrope. Lorsqu'il change de forme, le lycanthrope suit les règles de la *métamorphose*.

Momifié. Comptant parmi les rares morts-vivants tangibles et intelligents, les momies conservent nombre des particularités physiques qu'elles possédaient de leur vivant. Par exemple, un aigle momifié garde ses ailes et sait toujours voler.

Nécrophage. À l'instar des momies, les nécrophages sont des morts-vivants tangibles. Ils conservent nombre des particularités physiques qu'ils possédaient de leur vivant. Par exemple, un nécrophage troglodyte conserve sa caractéristique de puanteur.

Reptilien. Si le reptilien est associé à un archétype qui vit principalement dans le désert, accordez-lui une vitesse de creusement égale à la moitié de sa vitesse de déplacement terrestre et annulez sa vitesse de nage. S'il est associé à un archétype qui vit principalement dans un climat froid, le milieu naturel/climat du reptilien a la préséance.

Spectral. Les créatures spectrales ne sont pas les rejetons des ombres, sauf si la créature est humanoïde. Ce sont des formes indépendantes de morts-vivants intangibles. Voir les remarques sur les fantômes.

Symbiotique. Il est tout à fait possible que cet archétype augmente la valeur d'Intelligence de son hôte, puisque l'Intelligence minimum requise par l'archétype produit est de 3, et que les animaux, les plantes et les vermines ont tous des valeurs d'Intelligence inférieures à 3. Dans la plupart des cas, l'aberration produite est bien plus intelligente que son hôte humanoïde.

Taurique. S'il est vrai que le centaure et le drider sont de bons exemples visuels de créatures tauriques, elles suivent leurs propres règles en tant que monstres spécifiques. Lorsque vous créez votre propre monstre taurique, suivez les règles de l'archétype.

Ténébreux. Les créatures ténébreuses ne sont pas les rejetons des ombres, sauf si la créature est humanoïde. Ce sont des formes indépendantes de morts-vivants intangibles. Voir les remarques sur les fantômes.

Vampire. Lorsqu'un personnage devient vampire, tous ses dés de vie deviennent des d12. Les dés de vie relevant des niveaux de classe sont également des dés d12, quelle que soit la classe.

Yuan-ti. Aucune remarque spéciale.

CHANGER LES RÈGLES

Si vous souhaitez prendre des risques et vous aventurer dans des territoires inconnus, vous pouvez combiner plusieurs archétypes selon vos désirs et les appliquer aux créatures de votre choix. Vous bénéficierez ainsi d'un monstre unique à peu de frais.

Imaginons que vous désiriez créer un barghest fantomatique. En temps normal, l'archétype fantomatique ne s'applique pas aux Extérieurs. La créature que vous obtiendrez sera donc en dehors des règles. L'archétype ne modifie pas la taille de la créature, mais il change son type. Extérieurs et morts-vivants étant tous deux au sommet de la pyramide, le type de la créature sera celui qui vous semblera le plus avantageux. Si votre aventure se déroule dans un plan extérieur, vous déciderez probablement de ne pas modifier le type de la créature. Si tel est le cas, les dés de vie resteront les mêmes et le barghest fantomatique aura une valeur de Constitution ainsi qu'une vulnérabilité à la plupart des effets nécessitant des jets de Vigueur. Il peut aussi acquérir le sous-type intangible. Le type mort-vivant présente plusieurs avantages non négligeables. Dans cet exemple, la créature bénéficie du type mort-vivant et ses dés de vie deviennent des d12. Le barghest fantomatique perd sa valeur de Constitution mais gagne une immunité contre tous les effets nécessitant un jet de Vigueur, sauf si elle affecte des objets. Le barghest fantomatique a désormais 18 en Charisme et 39 points de vie, un petit gain malgré la perte de son bonus de Constitution. Sa Vigueur est réduite à +5, car il perd son bonus de Constitution. Il n'a aucune compétence découlant de la Constitution. Ses modificateurs de Bluff et d'Intimidation augmentent et passent à +13 suite à l'augmentation de son Charisme. La nouvelle valeur de Charisme augmente également le DD de ses pouvoirs magiques qui passe à 14 + niveau du sort. En outre, le barghest fantomatique doit se manifester pour toucher ses adversaires du plan Matériel. En dehors de ces changements, les attaques spéciales et les particularités d'un fantôme s'appliquent aussi bien à cette créature qu'à toutes celles auxquelles cet archétype a été ajouté.

OGRE TRANSFORMÉ





Si vous êtes le MD, il y des chances pour que vos joueurs souhaitent créer de nouveaux personnages à la vue de ce guide. Cependant, certains désireront faire de leur personnage existant un monstre. Ce chapitre permet de régler ce genre de situation.

Rien n'oblige le MD à autoriser un personnage issu d'une race standard à devenir un monstre. Dans le cas de créatures qui transforment leurs victimes en monstres du même genre après les avoir tuées, le MD peut parfaitement décider que ce type de transformation ne produit pas nécessairement un personnage monstrueux. Dans le cas de la lycanthropie ou de quelque autre forme de transformation qui survient après la mort du personnage, le MD peut se contenter d'en faire un PNJ. Le MD peut se passer de la transformation rituelle volontaire (détaillée un peu plus loin dans ce chapitre) ou bien l'exploiter ultérieurement une fois qu'il se sent plus à l'aise avec cette règle.

EFFETS DE LA TRANSFORMATION

Une fois transformé, le monstre acquiert un nouveau niveau de personnage effectif. Ce NPE détermine le nombre de points d'expérience nécessaire pour le faire passer au niveau de classe supérieur, mais également le nombre de points d'expérience que son groupe gagnera après chaque rencontre. Le MD doit expliquer ces effets aux joueurs avant de les autoriser à débuter la transformation de leur personnage.

Prenons l'exemple suivant : un roublard humain vient d'atteindre le niveau 5 et possède 10 000 points d'expérience. Lors d'une nouvelle aventure, il se fait mordre par un rat-garou. Le roublard décide d'acquérir les caractéristiques que confère la lycanthropie, peut-être dans l'idée de faire travailler une bande de rat-garous sous ses ordres. Il rate volontairement son jet de Vigueur contre la malédiction de la lycanthropie (cf. *Lycanthropes*, ci-dessous) et, après sa première transformation, devient un rat-garou. Son NPE est désormais égal à 8. Pour passer du niveau 5 au niveau 6, il lui faut acquérir non plus 5 000 points d'expérience mais 26 000 (ce qui équivaut à la différence entre les niveaux 5 et 9). Le niveau moyen du groupe augmente, ce qui diminue le nombre de points d'expérience que les joueurs sont susceptibles de gagner lors de leurs prochaines rencontres (voir la Table 7–1 du *Guide du Maître*) sauf si le MD dénature ces rencontres pour augmenter leur niveau de difficulté. Lorsqu'il possède 36 000 point d'expérience, le personnage atteint le niveau 6 de roublard (ou quelque autre niveau de classe de son choix) et son NPE passe à 9. Il lui faut 9 000 PX pour atteindre le niveau suivant (ce qui sépare les niveaux 9 et 10).

Après sa transformation, le NPE du personnage doit être inférieur ou égal à 15 pour les raisons précisées dans l'encart *Niveau Maximum* du Chapitre 2. Bien que la transformation rituelle soit possible pour les personnages de haut niveau, ceux qui connaissent ces rituels n'entreprennent pas généralement pas le processus de transformation pour le compte d'un individu susceptible d'usurper leur autorité ou de ne pas participer à l'aventure assez longtemps pour les payer en retour.

Bien que l'aspect physique ait radicalement changé, de petits détails ne subissent aucune modification. Par exemple, les tatouages

CHANGEMENT D'ALIGNEMENT

Si un personnage se transforme en un genre de monstre qui est toujours affublé d'un alignement précis, et s'il ne débute pas le jeu avec cet alignement, il effectue un jet de volonté (DD 10 + la moitié des DV du monstre visé + son modificateur de Sagesse) pour éviter de subir un changement d'alignement involontaire. Modifiez le DD comme suit :

Un cran sépare l'alignement du monstre de l'alignement initial du personnage (par exemple, le personnage est NB et le monstre LB)	–5
Deux crans séparent l'alignement du monstre de l'alignement initial du personnage (par exemple, le personnage est NB et le monstre LN, ou le personnage est NB et le monstre NM)	+5
L'alignement du monstre est diamétralement opposé à l'alignement initial du personnage (par exemple, le personnage est NB et le monstre LN, ou le personnage est NB et le monstre CM)	+10

CLASSES ET SORTS

Il existe déjà plusieurs moyens de changer le type de créature d'un personnage issu d'une race humanoïde standard en autre chose. Les moines, par exemple, deviennent des Extérieurs au niveau 20. Plusieurs classes de prestige présentées dans des ouvrages comme *Par l'Encre et le Sang* permettent une transformation progressive en Extérieur, en demi-dragon et en d'autres types. Les règles concernées sont indiquées dans la description de chaque classe.

Le sort *réincarnation* permet également aux personnages de se transformer. Les pixies et les satyres apparaissent dans la table de la description du sort (voir le Chapitre 11 du *Manuel des joueurs*), mais le résultat « autre » offre lui aussi la possibilité de jouer un monstre. Parlez à votre MD de votre souhait de modifier votre personnage. Ainsi, s'il meurt, le MD vous permettra peut-être de réincarner ce dernier en un type de créature que vous aurez tous deux choisi.

Les effets de *souhait*, lancé dans le but d'altérer le type d'une créature, sont indiqués dans la partie *Rituels*, un peu plus loin dans ce chapitre.

MONSTRES

Certains monstres ont la faculté de transformer leurs victimes en créatures de leur propre genre. Cependant, aucune transformation réduisant l'Intelligence de la victime à moins de 3 ne peut produire un personnage joueur. Les transformations qui effacent les souvenirs de la vie antérieure d'un personnage ne sont pas recommandées, mais la classe de prestige de rejeton émancipé (voir le Chapitre 7 du présent guide) présente une façon de gérer un personnage qui est devenu une goule, une ombre ou quelque autre type de rejeton. Sinon, utilisez les règles de cet ouvrage visant à modifier les valeurs de caractéristique et les dés de vie pour reproduire le nouveau type de créature. Cela permet de tenir compte du fait que les personnages peuvent devenir esclaves de certaines créatures comme les nécrophages et les vampires.

Vous trouverez ci-dessous plusieurs genres de monstres capables de transformer leurs victimes.

Âme-en-peine, nécrophage, ombre, spectre. Ces quatre créatures transformées apparaissent au cours des quelques rounds suivant la mort de la victime. Dans tous les cas, le type du personnage devient mort-vivant. L'un des inconvénients majeurs à jouer une âme-en-peine, une ombre ou un spectre réside dans leur incapacité à interagir physiquement avec le monde réel sauf au moyen de leur attaque d'absorption d'énergie. En conséquence, il est peu probable qu'elles soient les bienvenues où que ce soit. Puisque la créature de base est toujours d'un alignement mauvais précis, les personnages échappant à cette norme sont rares. Les personnages ombres engendrés par l'attaque d'absorption d'énergie d'une ombre demeurent sous son contrôle jusqu'à ce qu'elle soit qu'elle détruite.

Bodak. Tout humanoïde tué par le regard mortel d'un bodak devient à son tour un bodak dans la journée qui suit et son type passe à mort-vivant. Plusieurs inconvénients majeurs accompagnent cette transformation. Premièrement, aucun humanoïde ne souhaite se trouver en présence du visage hideux d'un bodak. Deuxièmement, les flash-back du bodak peuvent le contraindre à l'inaction. Troisièmement, il devient vulnérable à la lumière du jour. (Pour ces raisons, il n'est pas recommandé d'utiliser le bodak comme PJ monstrueux ; voir l'Appendice 2 de ce guide pour une liste exhaustive de tous les monstres recommandés.) Le nouveau bodak n'a ni obligation ni lien envers celui qui a tué sa forme initiale.

Drider. D'après le *Manuel des Monstres*, quand un drow aux talents prometteurs (ce qui est, en quelque sorte, le cas de tous les personnages joueurs) atteint le niveau 6, la déesse Lolth lui fait parfois subir une épreuve afin de déterminer s'il est digne de la servir. Ceux qui échouent sont transformés en driders (et leur type devient aberration). Contrairement à d'autres transformations monstrueuses, celle-ci nécessite tout d'abord que la créature de base soit d'une race inhabituelle (drow). Par ailleurs, la créature doit être un prêtre, un magicien ou un sorcier. En outre, la transformation requérant l'accès à un temple de Lolth, la créature de base doit être acceptée au sein de la société drow. Cela signifie qu'elle est très certainement d'alignement neutre mauvais. Vous pouvez créer un drider en ajoutant l'archétype taurique que vous trouverez dans le Chapitre 10 de ce guide.

Une fois transformés, les driders sont bannis de la société des drows. Les prêtres driders conservent leurs sorts, domaines, sorts de domaines et pouvoirs accordés. Les magiciens gardent leurs sorts et dons supplémentaires. Ils préparent toujours leurs sorts normalement. Les ensorceleurs driders conservent leurs sorts et les préparent normalement. Les niveaux de prêtre, d'ensorceleur ou de magicien acquis en qualité de drider s'ajoutent aux six niveaux précédents du personnage. Si le personnage remplit les conditions requises, le MD devra songer à l'impact des sorts et pouvoirs magiques du drider sur le jeu avant de permettre la transformation.

Fantôme. Le MD peut permettre à des personnages défunts de rester en contact avec leur existence passée en devenant des fantômes (reportez-vous à cet archétype décrit dans le *Manuel des Monstres*). Le personnage gagne automatiquement le type mort-vivant. Les fantômes présentent nombre des caractéristiques des vampires : ils peuvent aisément passer au travers d'obstacles qui arrêteraient ou retarderaient un groupe de créatures tangibles, il est difficile de les tuer et ils sont capables de posséder des êtres vivants. Ce genre de personnage convient parfaitement dans le cadre de simples aventures, disparaissant lorsqu'ils en ont fini avec ce qui les retenait dans le plan Matériel.

Goule. Les goules offrent moins de difficultés que les fantômes, les liches ou les vampires, car elles se déplacent tout à fait normalement et il n'est guère difficile d'en venir à bout. Le type du personnage qui se transforme en goule devient mort-vivant. Le MD doit faire en sorte que le personnage se nourrisse de charognes et insister sur la terreur que les goules inspirent aux gens. Puisque la créature de base est toujours chaotique mauvaise, les personnages joueurs goules issus d'autres alignements sont rares.

Liche. Pour se transformer en liche (voir cet archétype dans le *Manuel des Monstres*), le personnage doit avoir au moins onze

niveaux de prêtre, d'ensorceleur ou de magicien, ne serait-ce que pour être capable de créer le phylactère requis. Le type d'un personnage joueur transformé en liche devient mort-vivant. Il ne lui est pas nécessaire de prendre l'alignement mauvais. Cependant, dans ce cas, ils ne gagnent pas le pouvoir surnaturel d'aura de terreur. Le MD doit songer à la nature immortelle de la liche et à la relation qu'elle entretient avec son phylactère avant d'autoriser la présence d'un tel personnage dans le jeu. Comme la liche demeure immortelle tant que son phylactère est intact, nombre des menaces dont elle croise le chemin perdent de leur intérêt.

Lycanthrope. Vous pouvez également modifier le type d'un personnage en le transformant en lycanthrope (reportez-vous à cet archétype décrit dans le *Manuel des Monstres*). Les humanoïdes qui contractent la lycanthropie voient leur type passer à celui d'humanoïde (métamorphe) au cours du jeu. Pour profiter de cette transformation, un personnage peut échouer volontairement son jet de Vigueur contre la malédiction de la lycanthropie.

Tout personnage ayant contracté la lycanthropie peut apprendre la compétence Contrôle de forme comme une compétence de classe (voir la description de cette compétence dans l'Appendice 3 du *Manuel des Monstres*). En outre, il bénéficie de nombreux autres avantages comme le souligne la description de cet archétype. À chaque fois que le personnage prend sa forme animale, il passe sous le contrôle du MD qui le considère alors comme un animal sauvage appartenant à la race adéquate. La perte de contrôle du PJ par le joueur est provoquée par la baisse d'Intelligence du personnage (les animaux ont toujours une Intelligence inférieure à 3) et la modification de son comportement, et non par un changement d'alignement. Le joueur conserve le contrôle du personnage lorsqu'il est sous forme humanoïde ou hybride.

Slaad. La morsure d'un slaad bleu transforme les lanceurs de sorts profanes en slaads verts et les autres personnages en slaads rouges. Dans les deux cas, le type du personnage devient Extérieur. La transformation s'effectue en une semaine, mais elle préserve l'esprit et les souvenirs du personnage. En outre, aucun lien n'existe entre le personnage transformé et le slaad bleu : il est libre d'agir en toute indépendance.

Vampire. Toutes les faiblesses d'un vampire (voir la description de cet archétype dans le *Manuel des monstres*) ne suffiront sans doute pas à pas décourager les personnages désirant incarner ce genre de créature. Le MD doit examiner avec attention les pouvoirs spéciaux des vampires, ainsi que leurs faiblesses, avant d'autoriser leur présence dans le jeu. La domination, l'absorption d'énergie et de sang sont des attaques puissantes. La forme gazeuse, les pattes d'araignées, et la transformation permettent aux personnages d'échapper aux pièges et aux divers autres défis. D'un autre côté, l'incapacité d'un vampire à pénétrer un bâtiment privé ou à traverser un cours d'eau pose des problèmes aux personnages lorsqu'ils partent en aventure. Par ailleurs, la difficulté de tuer un vampire peut rendre ces personnages plus dangereux que ne le suggèrent leurs niveaux.

En supposant qu'un personnage joueur arrive à convaincre un vampire de réduire sa Constitution via son attaque d'absorption de sang plutôt que de le tuer en utilisant son attaque d'absorption d'énergie, la transformation est relativement simple. Si un personnage doté de 5 dés de vie ou plus (ce qui inclut les niveaux de classe) meurt parce qu'un vampire réduit sa Constitution à 0, il devient lui-même un vampire 1d4 jours après avoir été enterré. Ce genre de personnages est normalement chaotique mauvais. Cependant, les personnages joueurs peuvent toujours constituer l'exception qui confirme la règle. Les vampires qui viennent d'être réanimés restent sous le contrôle de leur maître, quel que soit leur alignement, jusqu'à la mort de ce dernier.

Vargouille. Si une vargouille embrasse un personnage paralysé, ce dernier en devient une à son tour (son type passe à Extérieur). La transformation prend 4d6 heures, en supposant qu'elle ne soit pas interrompue par la lumière du soleil ou par le sort *lumière du jour*, ni inversée par *guérison des maladies*. Les personnages joueurs choisissent rarement cette créature en raison de la perte d'Intelligence dont elle est victime. En outre, le PJ perd l'usage de ses membres humanoïdes et ne peut donc plus manipuler ses armes et son équipement.

RITUELS

Le rituel consiste à transformer à jamais un personnage consentant en un monstre d'un genre précis. Il existe des rituels mineurs et des rituels majeurs. Là où les rituels mineurs modifient un aspect du personnage, les rituels majeurs en font une créature totalement différente.

La présence d'un ritualiste (un lanceur de sorts chargé de conduire un ou plusieurs rituels) est nécessaire pour réaliser la cérémonie. Les PJ lanceurs de sorts peuvent apprendre à mener les rituels décrits ci-dessous. Un ritualiste ne saurait subir un rituel mené par ses soins.

Un lanceur de sorts apprend un rituel chaque fois qu'il gagne un nouveau niveau de sort. Par exemple, un magicien apprend un rituel au niveau 1 (lorsqu'il acquiert des sorts de 1er niveau), au niveau 3 (lorsqu'il acquiert des sorts de 2e niveau, au niveau 5 lorsqu'il acquiert des sorts de 3e niveau), etc. Un lanceur de sorts ne peut apprendre un rituel requérant un sort précis (*souhait* ou *métamorphose provoquée*) que s'il est capable de lancer ce sort.

RITUELS MINEURS

Il peut arriver que des personnages souhaitent bénéficier des avantages d'un type ou d'un sous-type particulier, sans pour autant acquérir le genre de monstre auxquels ils sont généralement liés. Par exemple, un personnage souhaitera acquérir le sous-type gobelinoïde pour utiliser des objets magiques propres à cette race, tandis qu'un autre cherchera à s'attribuer le sous-type qui lui permettra d'entamer une classe de prestige. Les rituels mineurs autorisent ce type de transformation.

Coût du rituel. Le ritualiste doit être payé 1 000 po x son niveau de lanceur de sorts pour célébrer la cérémonie. En outre, le personnage doit s'acquitter du coût du rituel lui-même. Ce coût (exprimé en pièces d'or et en points d'expérience) est précisé dans la description du rituel.

Durée du rituel. Un rituel mineur dure 2d4 heures, au cours desquelles le personnage et le ritualiste n'ont d'autres activités que d'officier, se reposer, manger dormir et parler. Toute interruption du rituel le condamne à l'échec. Dans ce cas, le rituel doit être repris depuis le début.

Niveau de lanceur de sorts du rituel. Le niveau de lanceur de sorts apparaît dans la description de chaque rituel.

Si le rituel est interrompu, le ritualiste doit être payé une seconde fois, mais le personnage ne perd aucun point d'expérience. Les points d'expérience sont perdus au cours de la dernière heure précédant l'achèvement du rituel. Aucun sort, pas même *restauration*, ne peut restituer les points d'expérience perdus. Les personnages ne peuvent dépenser les points d'expérience qu'ils ne possèdent pas.

Ajustement de niveau. Ce nombre modifie le NPE du personnage.

Rituel d'alignement

Ce rituel mineur confère au personnage un sous type d'alignement (Bien, Chaos, Loi ou Mal) ou modifie son sous-type d'alignement

s'il en possédait déjà un. L'avantage est surtout considérable pour les Extérieurs puisqu'il change la manière dont certains sorts et objets les affectent. Une fois le rituel réussi, le personnage doit effectuer un jet de Volonté. Le DD de ce jet et les conséquences en cas d'échec varient en fonction de la relation existant entre l'alignement du personnage et le sous-type désiré (voir ci-dessous). Dans tous les cas, un jet réussi confère le sous-type désiré (ou effectue les changements demandés) et modifie l'alignement du personnage de manière à ce qu'il se conforme au sous-type. Si la marge de succès est de 5 points au moins, le rituel est réalisé sans que le personnage ne change d'alignement.

Opposé. Tous les alignements bons sont opposés aux alignements mauvais, et tous les alignements chaotiques sont opposés aux alignements loyaux. Acquérir un sous-type opposé à l'alignement de son personnage est extrêmement dangereux. Si un personnage tente d'obtenir un sous-type d'alignement opposé à son alignement actuel, il doit effectuer un jet de Volonté (DD 20). En cas d'échec, le rituel le tue.

Différent mais pas opposé. Pour acquérir un sous-type d'alignement qui n'est ni le sien ni opposé au sien (par exemple, un personnage neutre bon tentant d'acquérir le sous-type Chaos), le personnage doit réussir un jet de Volonté (DD 15). En cas d'échec, le rituel modifie son alignement pour qu'il convienne au sous-type et il acquiert un niveau négatif. Son nouveau total de points d'expérience est à mi-chemin entre le minimum nécessaire pour son nouveau niveau et le minimum nécessaire pour le suivant. Si le personnage était de niveau 1, il perd 1 point de Constitution au lieu d'acquérir un niveau négatif. Ce niveau négatif ou la perte de Constitution ne peuvent être compensés par un sort lancé par un mortel, pas même *souhait* ou *miracle*, même si le personnage peut améliorer sa Constitution de manière normale. En cas de succès, le rituel change quand même son alignement pour qu'il convienne au sous-type. Si l'alignement du personnage diffère par la suite de celui du sous-type, ce dernier et ses avantages sont perdus. Le personnage peut renouveler le rituel après avoir perdu le sous-type et l'acquérir de nouveau, tout en subissant ce même changement d'alignement forcé.

Sous-type identique à l'alignement. Acquérir un sous-type correspondant à une partie de l'alignement du personnage (comme un personnage neutre bon tentant d'acquérir le sous-type Bien) est relativement simple. Le personnage effectue un jet de Volonté (DD 10). S'il réussit, il obtient le sous-type. S'il rate, le rituel s'achève sans altérer le personnage. Il perd toutes les pièces d'or sacrifiées pour ce rituel, mais il conserve ses points d'expérience.

Ce rituel nécessite la présence d'un prêtre de niveau 7 disposant du domaine d'alignement concerné.

Coût du rituel : ce rituel coûte 56 000 pièces d'or et 2 240 PX.

Ajustement de niveau : +0.



Rituel aquatique

Ce rituel confère au personnage le sous-type aquatique. L'avantage de ce rituel est qu'il permet au personnage d'acquérir des branchies et de respirer indéfiniment sous l'eau tout en continuant de respirer normalement de l'air. Cette altération physique évidente augmente le DD des tests de Déguisement de +5. Le personnage ne gagne ni vitesse de déplacement à la Nage ni bonus racial aux jets de Natation. Il doit préciser s'il respire dans l'eau salée ou dans l'eau douce. Le rituel accorde l'une de ces deux alternatives, mais une seconde célébration permet au personnage de faire les deux.

Ce rituel nécessite la présence d'un transmutateur de niveau 7 connaissant *métamorphose provoquée*.

Coût du rituel : ce rituel coûte 56 000 pièces d'or et 2 240 PX.

Ajustement de niveau : +0 ou +1 si le jeu se déroule au sein d'une campagne maritime ou aquatique.

Rituel d'association

Ce rituel mineur confère au personnage un modificateur de type ou de sous-type racial comme gnoll, gobelinoïde, orque ou reptilien. (Ce rituel ne confère pas les sous-types humanoïdes humain, elfe, gnome, halfelin et nain). Le personnage acquiert les caractéristiques physiques mineures de l'apparence physique du sous-type concerné (le DD des tests de Déguisement augmente de +5), mais aucun pouvoir de ce type de monstre. Grâce à ce rituel, le personnage peut utiliser des objets comme s'il était membre du sous-type concerné. Ainsi, une épée magique proposant davantage de pouvoirs lorsqu'elle est maniée par un orque permettrait également à ceux qui ont accompli ce rituel d'en profiter.

Ce rituel nécessite la présence d'un transmutateur de niveau 7 connaissant *métamorphose provoquée*.

Coût du rituel : ce rituel coûte 56 000 pièces d'or et 2 240 PX.

Ajustement de niveau: +0.

Rituel des éléments

Ce rituel confère au personnage un sous-type élémentaire (Air, Eau, Feu, Terre) ou d'énergie (acide, électricité, Feu, froid). Le personnage est alors immunisé contre le type d'énergie ou d'élément concerné. Par contre, il subit des dégâts doublés lorsqu'il est exposé à l'énergie ou à l'élément opposé, sauf s'il a droit à un jet de sauvegarde pour demi-dégâts. Le personnage est sujet à tous les sorts qui affectent ce type d'élément ou d'énergie.

Elément	Énergie associée	Énergie opposée
Air	Électricité	Acide
Eau	Froid	Feu
Feu	Feu	Froid
Terre	Acide	Électricité

Ce rituel nécessite la présence d'un prêtre de niveau 9 disposant du type d'élément ou d'énergie en qualité de domaine.

Coût du rituel : ce rituel coûte 36 000 pièces d'or et 1 440 PX.

Ajustement de niveau : +1.

Rituel de transfiguration

Ce rituel rend les personnages intangibles. Au terme de la cérémonie, le personnage n'a plus de corps physique. Il ne peut être touché que par les autres créatures intangibles, les armes magiques +1 au moins, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Même quand il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affecté par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force, comme un *projectile magique*). Une créature intangible n'a pas d'armure naturelle, mais elle bénéficie d'un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (qui s'élève toujours à +1 au moins, même si la valeur de Charisme de la créature ne lui confère normalement pas de bonus).

Un personnage intangible peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force (comme une *armure de mage*). Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit. Il n'a pas de valeur de Force, ce qui explique que son modificateur de Dextérité s'applique à ses attaques au corps à corps et à distance.

Dépourvu de corps physique, un personnage intangible ne peut manipuler les objets matériels, sauf s'ils présentent la propriété spectrale.

Ce rituel nécessite la présence d'un prêtre de niveau 17 disposant du domaine de la Faune.

Coût du rituel : ce rituel coûte 306 000 pièces d'or et 12 240 PX.

Ajustement de niveau : +2.

RITUELS MAJEURS

Certains de ces rituels sont pratiqués par les membres de cultes dédiés à des types de monstres particuliers, comme les cultes draconiques. D'autres sont célébrés par des congrégations profanes ou divines. Les archers-mages de votre campagne possèderont peut-être le savoir nécessaire à la transformation de candidats potentiels en elfes. De son côté, le clergé de Gruumsh saura vraisemblablement comment transformer de fervents disciples en orques.

Les trois rituels majeurs sont le rituel de méconnaissance, le rituel de vitalité et le sort *souhait*. Le MD décide des rituels majeurs qui sont proposés dans sa campagne.

Coût du rituel. Le ritualiste exige un nombre de pièces d'or égal à 1 000 x son niveau de lanceur de sorts x le NPE de départ de la créature cible. La plupart des congrégations acceptent d'être payées sous la forme de services. Le personnage transformé peut entreprendre une quête, recruter d'autres candidats ou rallier le culte. Le MD doit imposer ces conditions et les exploiter afin de créer de nouvelles aventures.

Durée du rituel. Les rituels majeurs demandent généralement beaucoup plus de temps que les rituels mineurs. Pendant cette période, le personnage doit participer à des activités rituelles périodiques. Celles-ci peuvent se dérouler une fois par jour, par semaine ou par mois, selon le rituel. Chaque activité périodique demande une participation d'au moins huit heures consécutives , durant lesquelles le personnage ne peut rien faire d'autre que d'officier, se reposer, manger, dormir ou parler.

Le fait de passer outre l'une de ces activités périodiques met un terme au rituel, qu'il faut alors recommencer depuis le début. Si un personnage qui subit un rituel de méconnaissance (voir ci-dessous) est interrompu, il doit de nouveau gagner des niveaux. S'il est interrompu lors d'un rituel de vitalité, il conserve ses points d'expérience. S'il est interrompu lors du rituel de *souhait*, il s'acquitte du coût du sort et perd les points d'expérience sacrifiés pour ce sort. Évidemment, le ritualiste demande un nouveau paiement et exige plus de temps pour se préparer avant de lancer de nouveau le sort.

Niveau de lanceur de sorts du rituel. Le niveau de lanceur de sorts d'un rituel majeur est le NPE de départ de la créature cible (7 minimum) ou le niveau de lanceur de sorts minimum requis par le sort (choisir le niveau le plus élevé).

Rituel de méconnaissance

Ce rituel majeur permet d'échanger des niveaux contre le NPE de départ de la créature cible.

Durée du rituel. Les activités rituelles sont séparées par un nombre de jour égal au NPE de départ de la créature cible. Elles continuent jusqu'à ce que le personnage ait acquis assez de niveaux pour se transformer.

Coût du rituel. Un nombre de niveaux de classe égal au NPE de départ de la créature cible, pour un minimum de 1. Comme pour tous les rituels majeurs, le sujet octroie au ritualiste un nombre de pièces d'or égal à 1 000 x le niveau du lanceur de sorts x le NPE de départ de la créature cible. Dans ce cas, le MD peut permettre au personnage de payer cette somme en plusieurs fois – un nombre de pièces d'or équivalent à 1 000 x le niveau du lanceur de sorts à chaque fois qu'il gagne un niveau jusqu'à ce que le personnage se soit entièrement acquitté de sa dette.

Niveau de lanceur de sorts du rituel. Le NPE de départ de la créature cible (minimum 7).

Les personnages utilisant ce rituel majeur gagnent de l'expérience et des niveaux de manière tout à fait normale. Cependant, une fois qu'ils ont acquis un nombre de niveaux de classe égal au NPE de départ de la créature cible, ils sacrifient autant de niveaux de classe et acquièrent le NPE de départ de cette créature. La transformation est progressive et survient lorsque le personnage atteint le niveau requis. Les autres personnages remarqueront sans doute

NPE DE LA CRÉATURE CIBLE

Lorsqu'un rituel majeur sert à transformer un personnage préexistant en une nouvelle race ou type de créature, on appelle créature cible ce que le personnage souhaite devenir. Si un humain souhaite devenir un ogre, la créature cible est l'ogre. Le coût de la transformation d'un personnage à l'aide d'un rituel majeur est basé sur le NPE de départ de la créature cible (les DV de la créature de base plus l'ajustement de niveau ; voir l'Appendice 2). Plus la créature cible est puissante, plus le rituel est onéreux. À l'inverse, moins la créature cible est puissante, moins le rituel est coûteux est onéreux.

Il est possible d'utiliser les informations du Chapitre 3 en association avec les rituels majeurs. Un personnage peut devenir un monstre d'un niveau inférieur à son NPE de départ en utilisant les conseils prodigués dans ce chapitre. Procéder ainsi réduit le coût et la durée de tous les rituels majeurs entrepris par le personnage. Le personnage évolue comme ce monstre jusqu'à ce qu'il atteigne son NPE de départ. Il continue ensuite continuer de gagner des niveaux de classe la manière habituelle.

certains changements en termes de taille, de couleur de peau, de cheveux, d'yeux, etc. avant que le rituel ne soit terminé. Si un personnage se multiclasse tandis qu'il acquiert les niveaux requis, et s'il échange des niveaux, il ne conserve que ceux qu'il avait avant de commencer le rituel.

Prenons l'exemple d'un guerrier elfe de niveau 1 qui souhaite devenir un ogre. Le NPE de départ d'un ogre étant égal à 6, le rituel nécessite la présence d'un officiant dont le niveau de lanceur de sorts est égal à 7. En outre, il lui en coûtera 42 000 pièces d'or. Le MD dit au joueur que le guerrier elfe doit payer à l'officiant 7 000 pièces d'or (42 000 pièces d'or divisées par 6 niveaux) à chaque fois que le guerrier elfe gagne un niveau, et ce jusqu'à ce que le rituel soit payé en totalité. En gagnant six niveaux de classe, l'elfe se transforme petit à petit en ogre. Tous les sept jours (six jours séparent chaque activité rituelle), il consacre 8 heures à la réalisation d'activités rituelles au cours desquelles il ne fait rien d'autre que d'officier, se reposer, manger, dormir ou parler. En atteignant le niveau 6, il devient un guerrier ogre de niveau 1, quelles que soient les classes qui ont contribué à ces six niveaux, car il s'agissait d'un guerrier de niveau 1 au début du rituel.

Échanger des niveaux convient généralement mieux à des personnages de bas niveau dotés d'une seule classe. En effet, ils ont devant eux tout le temps de gagner des niveaux correspondant à leur forme et leur classe actuelles, sans compter qu'ils ont également tout le loisir d'évoluer une fois la transformation effectuée. Si vos joueurs ont des personnages de bas niveau et que vous souhaitez qu'ils aient le temps de partir à l'aventure après leur transformation, ce rituel est une bonne alternative.

Rituel de vitalité

Ce rituel majeur permet d'échanger les points d'expérience contre le NPE de départ de la créature cible.

Durée du rituel. Ce rituel se déroule en un nombre de jours égal au NPE de la créature cible, pour un minimum d'une journée. Les activités rituelles ont lieu chaque jour.

Coût du rituel Un nombre de points d'expérience égal au NPE de départ de la créature cible, pour un minimum de 1 000 PX. Comme pour tous les rituels majeurs, le sujet octroie au ritualiste un nombre de pièces d'or égal à 1 000 x le niveau du lanceur de sorts x le NPE de départ de la créature cible. Dans ce cas, le MD peut permettre au personnage de payer cette somme en plusieurs fois – un nombre de pièces d'or égal à 1 000 x le niveau de lanceur de sorts à chaque fois qu'il gagne un niveau jusqu'à ce que le personnage se soit entièrement acquitté de sa dette.

Niveau de lanceur de sorts du rituel. Le NPE de départ de la créature cible (minimum 7).

Le personnage paye le nombre de points d'expérience nécessaires à l'acquisition d'un nombre de niveaux égal au NPE de la créature cible. Si un personnage souhaite utiliser cette méthode pour devenir un gnoll, il doit payer 3 000 PX, puisque le NPE de départ d'un gnoll est égal à 3 et qu'il faut 3 000 points d'expérience pour devenir un personnage de niveau 3. Aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de récupérer les points d'expérience perdus.

Il est possible qu'un personnage finisse par perdre des niveaux en dépensant trop de points d'expérience. Dans ce cas, assurez-vous que la perte de niveaux de votre personnage monstrueux, même majoré des dés de vie de la créature cible, ne le plonge pas dans l'incapacité de survivre aux dangers qui menacent votre groupe. Les personnages ne peuvent pas sacrifier les points d'expérience qu'ils ne possèdent pas. Les points d'expérience ne sont pas utilisés avant la fin du rituel. Si ce dernier est interrompu, le personnage ne perd rien d'autre que le temps qu'il y a consacré. Il peut réitérer le rituel un peu plus tard.

Payer les points d'expérience requis en une seule fois, ou en plusieurs apports conséquents, peut permettre d'achever rapidement ce rituel pour les personnages de haut niveau dotés des points d'expérience requis. Si vos joueurs ont des personnages de haut niveau et que vous souhaitez leur permettre de se transformer, ce rituel sera pour vous la méthode idéale. La perte de points d'expérience peut même augmenter le temps dont les personnages disposent pour continuer leurs aventures.

Souhait

Un jeteur de sorts lance *souhait* et transforme le personnage.

Durée du rituel. 1 action, comme pour le sort.

Coût du rituel. Le ritualiste doit sacrifier 5 000 PX (la composante du sort en points d'expérience). Le ritualiste demande au sujet un nombre de pièces d'or égal au niveau de lanceur de sorts x 90, plus un supplément de 25 000 po (pour compenser la perte de points d'expérience).

Niveau du lanceur de sort. 17, comme pour le sort.

Lancer *souhait* pour devenir une nouvelle sorte de créature, en bénéficiant de tous ses pouvoirs extraordinaires, magiques et surnaturels (voir *Résultat final*, ci-dessous), et tout en conservant son Intelligence, ses souvenirs et sa personnalité, revient à tenter d'obtenir des résultats plus puissants (cf. description du sort). Cette méthode de transformation est certes la plus rapide et probablement la moins onéreuse, mais elle comporte des risques considérables.

Après que le personnage a lancé son souhait, le MD peut lui demander d'effectuer un test d'Art de la magie. Pour chaque point obtenu au-delà de 20, le personnage subissant la transformation a 5 % de chances de se doter des pouvoirs de la créature cible. Il doit lancer un dé pour chaque pouvoir. Par exemple, si le lanceur de sorts fait 28 au test d'Art de la magie, il a 40 % de chances d'acquérir l'un des pouvoirs de la créature cible. Il effectue un jet pour chaque attaque spéciale ou particularité, et chaque fois qu'il obtient 61 ou plus sur 1d100, il obtient ce pouvoir. Il est tout à fait possible d'échouer à chaque lancer de dé, d'acquérir les caractéristiques de la créature cible, mais aucune de ses attaques spéciales ni de ses particularités.

Souhait coûte cher (son prix est au moins de 26 530 pièces d'or) et n'offre aucune garantie de résultat. Puisque les personnages de niveau 7 ou moins ne peuvent pas s'offrir cette méthode de transformation, le MD qui utilise ce rituel doit établir un niveau minimum auquel la transformation se déroulera. Si le MD souhaite décourager une tentative de transformation, il peut imposer le test d'Art de la magie décrit plus haut. Dans ce cas, il doit informer ses joueurs que toute transformation à l'aide de *souhait* n'accordera pas forcément la totalité des pouvoirs spéciaux et particularités de la créature cible.

RÉSULTAT FINAL

Lorsque la transformation de votre personnage est achevée, il acquiert définitivement les caractéristiques physiques et les pouvoirs naturels, extraordinaires, surnaturels et magiques du type de créature choisi tout en conservant son esprit. Les caractéristiques physiques comprennent la taille naturelle et les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution. Les pouvoirs naturels incluent également les facultés de déplacement ordinaires. Un corps doté de membres supplémentaires ne permet pas de porter davantage d'attaques (ou d'attaques à deux armes plus avantageuses) que la normale.

L'équipement de votre personnage ne se fond pas dans sa nouvelle forme et n'est affecté en aucune manière, mais les objets magiques s'adaptent à la nouvelle taille de votre personnage.

Les nouvelles facultés et caractéristiques de votre personnage correspondent aux valeurs moyennes de la créature choisie. Inutile de tirer de nouveau les caractéristiques du personnage ou de lui appliquer les modificateurs aux valeurs de caractéristique d'élite.

Votre personnage conserve son niveau et sa classe, ses points de vie (modifiés par les changements de valeur de Constitution), son bonus de base à l'attaque et ses bonus de base aux jets de sauvegarde (les nouvelles valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution peuvent affecter les bonus définitifs à l'attaque et aux jets de sauvegarde.) Un changement d'alignement peut entraîner la perte d'aptitudes de classe et empêcher le personnage d'évoluer davantage dans celle-ci. Le type de votre personnage (et son sous-type, s'il y a lieu) devient celui de la créature choisie. Il perd tous les pouvoirs extraordinaires, sorts et pouvoirs magiques propres à sa précédente race. Il peut lancer les sorts (en supposant qu'il en ait la faculté) pour lesquels il possède les composantes nécessaires. Il a besoin d'une voix humaine pour les composantes verbales et de mains humanoïdes pour les composantes gestuelles.

Votre personnage est habitué à sa nouvelle forme et ne souffre pas de désorientation.

EVENIR EN ARRIÈRE

Votre personnage peut débuter sous la forme d'une créature autre qu'humanoïde si le MD utilise les règles présentes dans ce guide. Les méthodes de transformation indiquées ci-dessus s'appliquent également dans ce cas.

Tous les rituels décrits ci-dessus peuvent transformer un personnage monstrueux en un genre de monstre différente ou en un membre de l'une des races standard. Le coût est identique, même si le personnage subit une baisse de son NPE. Le NPE de la créature cible détermine la durée et le nombre de niveaux ou de points d'expérience sacrifiés.

xemple : transformation rituelle augmentant le NPE

Agacé par sa lenteur et sa petite taille, un barbare nain de niveau 6 décide de se transformer en ogre (NPE de départ égal à 6). Le nain songe au rituel de transformation. Il lui faudrait trouver un lanceur de sorts de niveau 7 connaissant ce rituel et payer ce dernier 42 000 po (1 000 x le NPE de départ égal à 6 x le niveau du lanceur de sort, pour un minimum de 7). Payer 7 000 po à chaque fois qu'il gagne un niveau de classe ralentirait dans un premier temps son acquisition de trésor, mais après avoir acquis quelques niveaux, cela ne représenterait plus grand-chose. Toutes les semaines, il lui faudrait consacrer 8 heures par jour à pratiquer des activités rituelles. Après avoir gagné six niveaux de classe, il deviendrait un barbare ogre de niveau 6 (NPE 12).

Sinon, il pourrait se contenter de subir un rituel de vitalité d'une durée de 6 jours. Il lui faudrait alors trouver un lanceur de sorts de niveau 7 connaissant ce rituel et payer ce dernier 42 000 po. Passer du niveau 1 au niveau 6 coûte 15 000 points d'expérience. Après avoir sacrifié cette somme, il ne lui resterait que 1 000 PX. Il deviendrait un barbare ogre de niveau 1 (NPE 7). En six jours, il gagnerait un niveau de personnage. Cependant à moins qu'il ne soit véritablement atypique, un barbare de niveau 6 ne possède pas une somme de 42 000 pièces à dépenser en six jours.

S'il trouvait un magicien de niveau 17 disposé à lui lancer le sort *souhait*, cette transformation lui coûterait 26 530 pièces d'or. Encore une fois, en tant que barbare de niveau 6, il ne devrait posséder qu'environ 13 000 pièces d'or en monnaie sonnante et trébuchante et en équipement, et ne pourrait donc pas davantage employer cette méthode.

Au terme de son rituel, il devrait acquérir les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution d'un ogre normal et conserver ses propres valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Il deviendrait un géant de taille G, doté d'une bonne allonge et capable d'utiliser des armes de plus grande taille. Sa vitesse de déplacement terrestre augmenterait jusqu'à atteindre 9 mètres. Il bénéficierait d'une armure naturelle de +5 et conserverait sa vision dans le noir. Il perdrait la connaissance de la pierre, ses bonus raciaux aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, son bonus d'esquive contre les géants, et ses bonus raciaux aux tests d'Estimation et d'Artisanat.

Après avoir pesé le pour et le contre, il décide de demeurer un nain et se met en quête d'objets magiques capables d'augmenter sa vitesse.

Exemple : transformation rituelle réduisant le NPE

Las des préjugés subis par sa race, un barbare ogre de niveau 6 (NPE 12) décide de se transformer en elfe. Habituellement, les elfes ont un NPE égal à 1. Les transformations rituelles ne font donc l'objet que de leur coût minimum. Un rituel de transformation lui demande le sacrifice d'un niveau. Il ne prend qu'une journée et peut être pratiqué par un lanceur de sorts de niveau 7. Le prix n'est que de 7 000 po. Au terme du rituel, il devient un barbare elfe de niveau 5 (NPE 5).

Un rituel de vitalité nécessite le même nombre de pièces d'or, ne prend lui-aussi qu'une journée et demande le sacrifice de 1 000 PX. Selon le nombre de points d'expérience qu'il a en sa possession, il peut ne perdre aucun niveau.

S'il trouve un lanceur de sorts de niveau 17 disposé à lui lancer le sort *souhait*, il lui faudra dépenser 26 530 pièces d'or. À moins qu'il ne soit véritablement atypique, un barbare de niveau 6 ne possède qu'environ 13 000 pièces d'or en monnaie sonnante et trébuchante et en équipement, et ne peut donc pas employer cette méthode.

Quel que soit le rituel choisi, il devient une créature de taille M. Il perd son malus de taille à la classe d'armure et aux jets d'attaque. Il perd son bonus d'armure naturelle de +5 ainsi que son allonge naturelle et ses dés de vie de monstre. Il acquiert les valeurs moyennes de Force, de Dextérité et de Constitution d'un elfe, ce qui augmente son modificateur d'initiative, sans pour autant compenser entièrement les autres pertes. Il troque sa vision dans le noir pour une vision nocturne. Il gagne l'immunité contre les sorts et effets magiques de type *sommeil*, un bonus racial aux jets de Volonté contre les sorts et effets magiques du type enchantement, et un bonus de +2 aux tests de Détection, de Fouille et de Perception auditive. Lorsqu'il passe à 1,50 mètre ou moins d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, il a droit à un test de Fouille pour le remarquer.

Devenir un elfe lui impose de trouver un groupe de niveau inférieur pour partir à l'aventure, mais l'ogre est réellement fatigué des préjudices qu'il subit. Il choisit donc de sacrifier ses PX et d'entreprendre le rituel de vitalité.

Appendice I : exemples de classes monstrueuses

Dans les pages qui suivent, vous trouverez des exemples de classes monstrueuses conçues pour être compatibles avec les créatures tirées du *Manuel des Monstres*. Elles ont été bâties selon la même méthode que celle utilisée pour la classe de minotaure décrite dans le Chapitre 3 de ce guide. Chaque classe propose un nombre de niveaux égal au NPE de départ du monstre. À mesure qu'un monstre progresse dans sa classe, il devient plus puissant (comme le ferait n'importe quel membre de n'importe quelle autre classe) jusqu'à atteindre le niveau maximum de sa classe et obtenir ainsi tous les pouvoirs de la créature décrite dans le *Manuel des Monstres*.

Un personnage monstrueux n'a le droit de se multiclasser qu'une fois terminée son évolution dans sa classe de monstre. Cette règle permet d'empêcher un personnage de s'approprier les avantages d'un type de monstre pour se tourner ensuite trop rapidement vers une classe de personnage standard.

ANNIS

Humanoïde monstrueux

Ces étranges créatures se délectent à tuer et à semer le trouble. Elles sont dotées d'une grande force physique et de pouvoirs magiques idéalement adaptés à ce genre d'ambitions. En se déguisant soigneusement, les annis sont capables de se fondre dans la société (plus tard elles peuvent également utiliser leur capacité naturelle à changer d'apparence), ce qui en fait de bonnes espionnes et les rend faciles à intégrer à un groupe d'aventuriers normaux. L'annis est un bon choix de personnage pour un joueur désireux d'incarner une sorcière monstrueuse, avec l'objectif d'évoluer dans une classe de prêtre ou d'ensorceleur tout en conservant une réserve de puissantes attaques au corps à corps.

La plupart des aptitudes d'une annis sont de type physique. Pour créer un personnage dans cette classe monstrueuse, il faut donc répartir les formes d'attaques, les bonus d'armure naturelle et les valeurs de caractéristique qui augmentent régulièrement sur les douze niveaux de cette classe. La résistance à la magie prend effet vers la moitié de l'évolution de classe, ce qui permet alors à l'annis d'attaquer un jeteur de sorts ennemi au corps à corps avec une grande efficacité. Ses pouvoirs d'étreinte, d'éventration et de furie ne sont accessibles qu'aux plus hauts niveaux de sa classe car ils sont particulièrement redoutables et constitueront ainsi une bonne récompense pour le joueur.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2. Les annis sont très fortes et le deviennent plus encore au fil du temps.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. L'annis voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun et géant.
- Classe de prédilection : annis.

Compétences de classe

Les compétences de l'annis (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Perception Auditive (Sag) et Profession (Sag).

Lorsqu'elle atteint la taille G, l'annis subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'annis :

Armes et armures. L'annis est formée au maniement des armes courantes, mais pas à celui du bouclier ni au port de l'armure.

Pouvoirs magiques. L'annis peut lancer *changement d'apparence* et *nappe de brouillard*, comme un lanceur de sorts dont le niveau est égal au nombre de dés de vie du personnage dans ses niveaux de classe.

Dons. L'annis reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 4 et 10. Après le niveau 12, elle acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Peau d'acier (Ext). L'annis possède une peau bleu nuit si dure que les dégâts causés par les attaques tranchantes et perforantes s'en trouvent diminués (–1 point de dégâts par coup). Cependant, ses os sont fragiles et souffrent davantage des attaques portées par des armes contondantes (+1 point de dégâts par coup). Dans ce cas, considérez les armes faisant partie de plusieurs catégories (la morgenstern, par exemple) comme des armes contondantes.

Griffes. L'annis peut attaquer deux fois à l'aide de ses griffes. Ce sont des armes naturelles qui infligent les dégâts indiqués plus le bonus de Force de la créature.

Morsure. À partir du niveau 2, l'annis peut mordre. Il s'agit d'une arme naturelle qui inflige les dégâts indiqués plus la moitié du bonus de Force de la créature.

Résistance à la magie (Ext). Dès le niveau 5, l'annis bénéficie d'une résistance à la magie égale à 7 + son niveau de classe.

Étreinte (Ext). À partir du niveau 10, quand une annis touche une créature de sa taille ou plus petite au moyen d'un coup de griffes, elle lui inflige les dégâts normaux et peut également tenter

Table A–1 : annis

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétences	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, peau d'acier, 2 griffes 1d4, armure naturelle +4
2	2d8	+2	+3	+0	+3	2 + mod. d'Int	1	For +2, morsure 1d4, *changement d'apparence* (1 fois/jour)
3	2d8	+2	+3	+0	+3	–	2	For +2, Dex +2
4	3d8	+3	+3	+1	+3	2 + mod. d'Int	2	For +2, armure naturelle +6, don
5	3d8	+3	+3	+1	+3	–	3	For +2, Sag +2, résistance à la magie
6	4d8	+4	+4	+1	+4	2 + mod. d'Int	3	For +2, griffes 1d6, *nappe de brouillard* (1 fois/jour)
7	4d8	+4	+4	+1	+4	–	3	For +2, Con +2, armure naturelle +8
8	5d8	+5	+4	+1	+4	2 + mod. d'Int	3	Con +2, taille G, allonge 3m
9	5d8	+5	+4	+1	+4	–	4	Morsure 1d6, VD 12 m
10	6d8	+6/+1	+5	+2	+5	2 + mod. d'Int	4	Étreinte, armure naturelle +10, don
11	6d8	+6/+1	+5	+2	+5	–	4	Éventration, *changement d'apparence* (3 fois/jour)
12	7d8	+7/+2	+5	+2	+5	2 + mod. d'Int	4	Furie, Int +2, *nappe de brouillard* (3 fois/jour)

d'engager une lutte via une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité. Si elle saisit son adversaire, elle peut tenter une éventration si elle en a le pouvoir (cf. ci-dessous). Autrement, elle peut mener la lutte normalement ou simplement utiliser ses griffes pour assurer sa prise (elle subit un malus de –20 au test de lutte, mais n'est pas considérée agrippée).

Éventration (Ext). À partir du niveau 11, si l'annis réussit ses deux attaques de griffes au cours du même round, elle déchire violemment l'abdomen de son adversaire, lui infligeant automatiquement des dégâts supplémentaires équivalents à deux attaques de griffes.

Furie (Ext). À partir du niveau 12, l'annis qui a réussi à agripper sa proie la touche automatiquement à l'aide de toutes ses attaques au corps à corps chaque fois qu'elle assure sa prise.

ARACHNÉA

Créature magique (métamorphe)

Les arachnéas sont des araignées intelligentes capables de métamorphose. Elles sont moins accapareuses que les doppelgangers et ne sont généralement pas maléfiques, malgré les idées préconçues qui peuvent exister au sujet de ce genre de créatures. Elles sont douées de nombreux talents, peuvent prendre une forme humanoïde, lancer des toiles et des sorts, et possèdent même une morsure venimeuse. Les arachnéas font des roublardes assez moyennes et des combattantes au corps à corps plutôt faibles, mais en revanche leurs pouvoirs naturels de métamorphose et leurs pouvoirs magiques innés en font d'excellentes espionnes et ensorceleuses. Elles constituent parfois même des lanceuses de sorts divins très acceptables. Au début de son évolution, un personnage arachnéa ne peut adopter sa forme hybride que pendant une durée limitée chaque jour, ce qui lui permet de se mêler aux humanoïdes pendant de courtes périodes.

Les arachnéas possèdent plusieurs valeurs de caractéristique favorables et ne subissent pas de malus. Une arachnéa peut lancer des sorts, sa morsure est une arme naturelle, elle sécrète un venin, se déplace rapidement et a le pouvoir de lancer une toile gluante. Elle bénéficie d'un bon nombre de points de compétences et commence sa carrière avec trois dons et des bonus en Dextérité comme en Charisme. Pour commencer, l'arachnéa peut utiliser sa forme naturelle (une araignée de taille M) et prendre sa forme hybride aussi souvent qu'elle le souhaite. Elle finira par perfectionner sa transformation jusqu'à pouvoir créer une ressemblance parfaite avec un humanoïde précis, qu'elle pourra conserver indéfiniment. Le venin de ce monstre est assez faible au début (suffisant pour permettre à l'arachnéa de capturer de petites proies), mais sa puissance augmente suffisamment au fil du temps pour lui permettre d'affaiblir un humain moyen. Les facultés de lanceuse de sorts de l'arachnéa apparaissent au niveau 2 et se développent jusqu'à un degré raisonnable au cours de son évolution. Ses filières à soie sont matures à partir du niveau 5 et atteignent leur potentiel complet au niveau 7. Sa Dextérité, sa Constitution, son Intelligence, sa Sagesse et son Charisme augmentent au cours de son évolution. Le principal désavantage d'un personnage arachnéa est la faiblesse de ses dés de vie par rapport à son NPE. En effet, une arachnéa adulte a 4 DV de moins qu'un personnage normal du même NPE.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeur de caractéristique de départ. Dex +2, Cha +4. Les arachnéas sont très adroites et douées pour la magie. Au fur et à mesure de leur évolution, leurs valeurs de caractéristique continuent de s'améliorer.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres, de 7,50 mètres en escalade. Comme toutes les créatures capables de grimper, elles bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours faire 10 à ce type de test.
- Vision dans le noir. Les arachnéas voient jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun et sylvestre.
- Classe de prédilection : Arachnéa. En cas de multiclassage, les meilleures options restent le barde, l'ensorceleur, le magicien et le roublard.

Compétences de classe

Les compétences de l'arachnéa (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (tissage) (Int), Concentration (Con), Détection (Sag), Escalade (For), Évasion (Dex), Perception Auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'arachnéa :

Armes et armures : Les arachnéas sont formées au maniement des armes courantes, mais pas du bouclier ni au port de l'armure.

Dons. L'arachnéa reçoit un don au niveau 1 et un autre au niveau 5. Après le niveau 7, elle acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Morsure. La morsure de l'arachnéa est une arme naturelle qui inflige les dégâts indiqués plus une fois et demie le bonus de Force de la créature.

Venin (Ext). En mordant, l'arachnéa injecte un venin qui inflige les dégâts initiaux et secondaires indiqués (DD 10 + la moitié du nombre de DV du monstre issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Con).

Sorts. À partir du niveau 2, l'arachnéa peut lancer des sorts comme un ensorceleur de niveau 1. Au niveau 4, elle les lance comme un ensorceleur de niveau 2, et comme un ensorceleur de niveau 3 au niveau 6. Les arachnéas affectionnent les sorts de charme et d'illusion et évitent les sorts de Feu.

TABLE A–2 : ARACHNÉA

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétences	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x4	1	Don, morsure 1d4, venin (1d3 For, 1d3 For), transformation (hybride 3 fois/jour, 1 heure)
2	2d8	+2	+3	+3	+0	2 + mod. d'Int	1	Sorts (Ens 1), Cha +2, Int +2, armure naturelle +1
3	2d8	+2	+3	+3	+0	–	2	Morsure 1d6, transformation (hybride, à volonté), Dex +2, Con +2
4	2d8	+2	+3	+3	+0	–	3	Sorts (Ens 2), venin (1d6 For, 1d6 For), VD 12 m, Int +2
5	3d8	+3	+3	+3	+1	2 + mod. d'Int	3	Toile (3 fois/jour), transformation (humanoïde 3 fois/jour, 1 heure), Sag +2, don
6	3d8	+3	+3	+3	+1	–	4	Sorts (Ens3), venin (2d6 For, 2d6 For), Con +2
7	3d8	+3	+3	+3	+1	–	4	Toile (6 fois/jour), transformation (humanoïde, à volonté, vitesse 15 m)

Transformation (Sur). Au niveau 1 la forme naturelle d'une arachnéa est celle d'une grosse araignée, mais chaque jour, pendant une période limitée, elle a la possibilité d'adopter une forme hybride d'aspect mi-humanoïde mi-araignée. Sous cette forme, elle peut utiliser ses attaques de toile et son venin. À mesure qu'elle gagne des niveaux, l'arachnéa peut se métamorphoser de plus en plus souvent et perfectionner ses métamorphoses jusqu'à atteindre une forme réellement humanoïde. Au niveau 5, l'arachnéa doit choisir une forme humanoïde de taille M ou P qu'elle conservera à l'avenir quand elle utilisera son pouvoir. Sous cette forme, une arachnéa possède toutes les caractéristiques raciales de la forme qu'elle a choisie (par exemple, une arachnéa adoptant une forme naine bénéficiera des caractéristiques raciales des nains). L'arachnéa conserve ses valeurs de caractéristique et peut lancer des sorts sous sa forme humanoïde, mais elle ne peut alors pas utiliser sa toile et son venin.

Toile (Ext). À partir du niveau 5, les arachnéas sont capables de tisser des toiles gluantes utilisables au combat. Ces toiles sont similaires à des filets (voir le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*) et présentent les caractéristiques citées dans le paragraphe du *Manuel des Monstres* consacré à l'arachnéa. Tisser une toile et la lancer est considéré comme une action simple. Au début, l'arachnéa peut utiliser ce pouvoir trois fois par jour. Elle pourra l'utiliser six fois à partir du niveau 7.

ARCHON CANIN (CÉLESTE)

Extérieur (Bien, Loi)

Les archons canins sont les soldats, les chasseurs et les pisteurs des armées des célestes. Robustes, rapides et voués à la protection des innocents et des faibles, les archons canins constituent une race de choix pour les joueurs qui aiment jouer les paladins et recherchent une étincelle d'originalité.

Les archons canins ont des modificateurs de caractéristique favorables, des attaques naturelles, se déplacent rapidement et disposent de quelques pouvoirs magiques. Avec le temps, leurs attaques deviennent plus puissantes et eux-mêmes deviennent plus résistants, plus forts, tandis que leur volonté se renforce et qu'ils gagnent une réduction des dégâts et une immunité contre certaines attaques.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Sag +2. Les archons canins sont tout en vigilance et en puissance.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir. Les archons canins voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Vision nocturne. Les archons canins voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Jets de sauvegarde. Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Transformation. Un archon canin peut prendre la forme de n'importe quel représentant de la race canine (chien, loup, hyène, etc.) au prix d'une action simple, de la même façon qu'avec le sort *métamorphose*, mais cela reste limité aux races canines. Sous cette forme, la vitesse de déplacement terrestre de l'archon canin passe à 18 mètres et il bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests de Discrétion et de Survie.
- Langues. D'office : céleste, infernal et draconien.
- Classe de prédilection : archon canin. Les meilleurs choix de multiclassage restent le guerrier, le prêtre et le rôdeur.

Compétences de classe

Les compétences d'archon canin (et les caractéristiques dont chaucne dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For), Perception auditive (Sag) et Survival (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'archon canin :

Armes et armures. Les archons canins sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. L'archon canin reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3 et 9. Après le niveau 11, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Morsure. L'archon canin dispose d'une attaque de morsure, arme naturelle infligeant les dégâts indiqués majorés de son bonus de Force.

Coups. À partir du niveau 3, l'archon dispose de deux attaques de coup, armes naturelles infligeant les dégâts indiqués majorés de la moitié de son bonus de Force.

Pouvoirs magiques. *Aide, détection du Mal, flamme éternelle* et *message*, à volonté. Le niveau de lanceur de sorts de l'archon est égal au nombre de ses dés de vie issus de niveaux de classe.

Don des langues (Sur). À partir du niveau 4, un archon canin peut parler avec n'importe quelle créature dotée d'un langage. Pour ce pouvoir, le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal au

TABLE A–3 : ARCHON CANIN

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+ 2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don supplémentaire, créature du Bien et de la Loi, morsure 1d6, armure naturelle +2, résistance à l'électricité (5)
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Con +2, odorat (3 m)
3	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Don, 2 coups 1d4, pouvoirs magiques, armure naturelle +4
4	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Don des langues, résistance à l'électricité (10)
5	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	3	RD (5/+1), armure naturelle +6
6	4d8	+4	+4	+4	+4	–	3	Morsure 1d8, odorat (9 m)
7	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	3	Aura de menace, résistance à l'électricité (15)
8	5d8	+5	+4	+4	+4	–	3	Résistance à la magie, armure naturelle +8
9	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	4	Don, RD (10/+1), Cha +2
10	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	Immunités (électricité, pétrification), armure naturelle +9
11	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	For +2, cercle magique contre le Mal, téléportation sans erreur

nombre de ses dés de vie d'archon canin +8. Ce pouvoir agit en permanence, à moins que l'archon canin ne décide de le désactiver au prix d'une action libre. L'effet peut en être dissipé, mais l'archon canin peut le réactiver au tour suivant en entreprenant une action libre.

Aura de menace (Sur). Un archon canin de niveau 7 ou plus est entouré d'une aura de 6 mètres de rayon. Les créatures englobées doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + les DV issus des niveaux de classe de l'archon) pour éviter de subir un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de sauvegarde pour une journée.

Cercle magique contre le Mal (Sur). Au niveau 11, un archon canin peut créer un cercle magique contre le Mal qui l'entoure en permanence. Il est identique au sort du même nom lancé par un ensorceleur dont le niveau est égal au nombre de ses dés de vie. Ce pouvoir est utilisable à volonté au prix d'une action libre.

Téléportation sans erreur (Sur). Un archon canin de niveau 11 peut se téléporter sans erreur, à volonté. Cet effet est identique au sort du même nom lancé par un ensorceleur de niveau 14, sauf que l'archon ne peut transporter que lui-même et 25 kg d'équipement

ARCHON MESSAGER

Extérieur (Bien, Loi)

Élues (ou peut-être créés) par les pouvoirs du Bien et de la Loi, ces créatures sont les messagers des cieux. Ils annoncent la venue des divinités et les événements de marque liés aux pouvoirs du Bien. En temps de guerre, ils servent de chefs aux armées célestes, se frayant un chemin parmi les forces du Mal à l'aide de leur magie et de leur arme caractéristique, une puissante trompe. Les archons messagers conviendront à des joueurs qui recherchent un personnage doté de nombreux pouvoirs sans toutefois avoir à se multiclasser (puisque la classe comporte vingt niveaux).

Comme pour le déva astral et le ghaele, l'élaboration de la classe d'archon messager consiste en fait à faire régresser une classe au NPE de 20 vers le niveau 1. Les facteurs expliquant le niveau d'ajustement sont la faculté de lancer des sorts de prêtre, la trompe d'archon, la résistance à la magie, les modificateurs aux caractéristiques et l'armure naturelle. En dehors de la trompe, tous sont faciles à échelonner, débutant très bas ou n'apparaissant pas avant plusieurs niveaux jusqu'à atteindre leur apogée vers les derniers niveaux. Il convient cependant de répartir séparément les deux pouvoirs de la trompe de l'archon (en tant que cor et en tant qu'épée à deux mains), un objet spécial octroyé par des puissances supérieures, sur les niveaux supérieurs de la classe.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Int +2. Les archons messagers sont puissants et intelligents.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir. Les archons messagers voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Vision nocturne. Les archons messagers voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.

TABLE A–4 : ARCHON MESSAGER

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature du Bien et de la Loi, résistance à l'électricité (5), armure naturelle +2
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Sorts, Sag +2, VD vol 12 m (moyenne)
3	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Don, pouvoirs magiques (1 fois/jour), don des langues, Dex +2
4	3d8	+3	+3	+3	+3	–	3	Trompe (décharge 1,50 m, *épée à deux mains +1*), résistance à l'électricité (10), armure naturelle +4
5	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	4	For +2, Cha +2
6	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	5	VD vol 27 m (moyenne), RD (5/+1), Int +2
7	5d8	+5	+4	+4	+4	–	6	Trompe (décharge 6 m, *épée à deux mains +2*), résistance à l'électricité (15), armure naturelle +6
8	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	7	Don, pouvoirs magiques (3 fois/jour), Dex +2, Sag +2
9	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	8	Aura de menace, résistance à la magie, téléportation sans erreur (1 fois/jour)
10	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	9	Trompe (décharge 15 m, *épée à deux mains +3*), immunités (électricité, pétrification), armure naturelle +8
11	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	10	Cercle magique contre le Mal, RD (10/+1), Cha +2
12	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod. d'Int	10	VD vol 27 m (bonne), téléportation sans erreur (3 fois/jour)
13	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	–	11	Trompe (décharge 30 m, *épée à deux mains +4*), pouvoirs magiques (à volonté), armure naturelle +10
14	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	8 + mod. d'Int	12	Don, For +2, Sag +2
15	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	–	12	Con +2, Cha +2
16	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	8 + mod. d'Int	12	Armure naturelle +12, teleportation sans erreur (à volonté)
17	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	–	12	For +2, Int +2
18	11d8	+11/+6/+1	+7	+7	+7	8 + mod. d'Int	13	Dex +2
19	11d8	+11/+6/+1	+7	+7	+7	–	13	Armure naturelle +14
20	12d8	+12/+7/+2	+8	+8	+8	8 + mod. d'Int	14	Don, For +2

• Jets de sauvegarde. Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
• Langues. D'office : céleste, infernal et draconien.
• Classe de prédilection : archon messager. Comme les archons messagers ont un NPE de 20, le multiclassage requiert l'utilisation des règles de haut niveau (voir le guide des *Campagnes Légendaires* pour plus d'informations).

Compétences de classe

Les compétences de l'archon messager (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (trois au choix, choisies au niveau 1) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Évasion (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'archon messager :

Armes et armures. Les archons messagers sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. L'archon messager reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3, 8 14 et 20. Après le niveau 20, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Trompe (Sur). Au niveau 4, les puissances célestes accordent à l'archon une formidable trompe. Celle-ci produit des notes d'une pureté inouïe, capables d'immobiliser quiconque les entend (si l'archon le souhaite). Dans ce cas, toutes les créatures se trouvant dans un certain rayon doivent réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié des DV de l'archon issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Cha) pour éviter d'être paralysés pendant 1d4 rounds. Le rayon d'effet passe de 1,50 mètre au niveau 4 à 30 mètres au niveau 13 et au-delà.

L'archon peut également transformer sa trompe en épée à deux mains magique dotée d'un bonus d'altération variant de +1 au niveau 4 à +4 au niveau 13 et au-delà. Transformer la trompe ou lui faire reprendre sa forme d'origine se fait au prix d'une action libre. La trompe perd toutes ses propriétés si elle n'est plus entre les mains de celui auquel elle a été confiée, se transformant alors en morceau de plomb inerte.

Sorts. À partir du niveau 2, un archon messager peut lancer des sorts comme un prêtre de niveau égal au nombre de DV issus de ses niveaux de classe +2. Il peut préparer des sorts des domaines de l'Air, du Bien, de la Destruction, de la Guerre et de la Loi comme s'ils faisaient partie de la liste des sorts de prêtre, mais il n'a accès à aucun domaine, ni aucun emplacement de sort de domaine.

Pouvoirs magiques. À partir du niveau 3, un archon messager peut lancer *détection du mal*, *flamme éternelle* et *message* le nombre de fois par jour indiqué. Le niveau de lanceur de sorts de l'archon est égal au nombre de DV issus de ses niveaux de classe.

Don des langues (Sur). À partir du niveau 3, un archon messager peut parler avec n'importe quelle créature dotée d'un langage. Le niveau de lanceur de sorts de l'archon est égal au nombre de dés de vie correspondant à son niveau d'archon + 2. Ce pouvoir agit en permanence, à moins que l'archon messager ne décide de le désactiver au prix d'une action libre. L'effet peut en être dissipé, mais l'archon messager peut le réactiver au tour suivant, toujours au prix d'une action libre.

Aura de menace (Sur). Un archon messager de niveau 9 ou plus est entouré d'une aura de 6 mètres de rayon. Les créatures hostiles englobées doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du nombre de DV issus des niveaux de classe de l'archon + son modificateur de Cha) pour éviter de subir un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de sauvegarde pour une journée.

Résistance à la magie (Ext). Un archon messager de niveau 9 ou plus a une résistance à la magie égale à 9 + son niveau de classe.

Téléportation sans erreur (Sur). Un archon messager de niveau 9 ou plus peut utiliser ce pouvoir le nombre de fois par jour indiqué, mais uniquement sur lui et 25 kilos de matériel. Le niveau de lanceur de sorts de l'archon messager est égal au nombre de DV issus de ses niveaux de classe +2.

Cercle magique contre le Mal (Sur). Cet effet entoure en permanence un archon messager de niveau 11 ou plus, comme le sort lancé par un ensorceleur de niveau équivalent au nombre de DV de l'archon.

ATH-ATCH

Aberration

L'ath-atch est une créature énorme et bizarre, capable d'infliger de terribles dégâts au combat et d'encaisser sans broncher. En plus de sa

TABLE A–5 : ATH-ATCH

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétences	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, trois bras, armure naturelle +1
2	2d8	+1	+0	+0	+3	2 + mod. d'Int	1	For +2, morsure 1d4
3	3d8	+2	+1	+1	+3	2 + mod. d'Int	2	Don, Con +2, venin (1d4 For, 1d4 For)
4	4d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod. d'Int	2	Morsure 1d6, For +2
5	5d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod. d'Int	3	armure naturelle +2
6	6d8	+4	+2	+2	+5	2 + mod. d'Int	3	Don, For +2, venin (1d6 For, 1d6 For)
7	6d8	+4	+2	+2	+5	–	4	Con +2, armure naturelle +3
8	7d8	+5	+2	+2	+5	2 + mod. d'Int	4	Lancer de rochers (2d4, facteur de portée 15 m), For +2
9	8d8	+6/+1	+2	+2	+6	2 + mod. d'Int	5	Attaques multiples, taille G, allonge 3 m, armure naturelle +4
10	8d8	+6/+1	+2	+2	+6	–	5	Vitesse 12 m, Con +2
11	9d8	+6/+1	+3	+3	+6	2 + mod. d'Int	5	Don, For +2, morsure 2d6
12	10d8	+7/+2	+3	+3	+7	2 + mod. d'Int	6	Lancer de rochers (2d6, facteur de portée 30 m)
13	10d8	+7/+2	+3	+3	+7	–	6	For +2, Dex +2
14	11d8	+8/+3	+3	+3	+7	2 + mod. d'Int	6	Con +2, armure naturelle +5
15	12d8	+9/+4	+4	+4	+8	2 + mod. d'Int	7	Don, For +2, venin (1d6 For, 2d6 For)
16	12d8	+9/+4	+4	+4	+8	–	7	Con +2, armure naturelle +7
17	13d8	+9/+4	+4	+4	+8	2 + mod. d'Int	7	For +2, morsure 2d8
18	14d8	+10/+5	+4	+4	+9	2 + mod. d'Int	7	Armure naturelle +8
19	14d8	+10/+5	+4	+4	+9	–	7	Taille TG (espace occupé 4,50 m), allonge 4,50 m, vitesse 15 m

puissance physique impressionnante, sa morsure venimeuse est telle qu'un ennemi pris dans un affrontement de longue haleine contre un ath-atch risque de se trouver rapidement incapable de s'en sortir face aux défenses de cette créature. L'Intelligence et le Charisme médiocres des ath-atchs, ainsi que leur très grande taille, les prédisposent surtout à la carrière de barbare ou de guerrier, où ils réussissent admirablement.

Si on les compare à ceux d'un humain, les atouts d'un ath-atch sont sa taille imposante, son bras supplémentaire, son armure naturelle, sa Force et sa Constitution exceptionnelles, sa morsure venimeuse, son allonge et sa faculté à lancer des rochers comme un géant. À ses débuts, un personnage ath-atch est de taille M, même s'il reste plus grand que la plupart des humains. À mesure de son évolution dans sa classe, il grandit pour atteindre sa taille maximale au niveau 19. De la même façon, si sa force n'est pas supérieure à celle d'un humain au début, elle augmente très rapidement au cours de sa progression dans sa classe et ses attaques supplémentaires compensent largement son manque de puissance de frappe initial. L'ath-atch finira par être assez vigoureux pour lancer de petits rochers. Au fur et à mesure de sa croissance, sa morsure devient plus redoutable et il acquiert la possibilité d'injecter un venin dont l'efficacité augmente également avec le temps. Son allonge augmente avec sa taille pour atteindre une impressionnante portée de 4,50 mètres au niveau 19, lorsqu'il parvient à la taille TG. Sa vitesse de déplacement, son armure naturelle et sa Constitution augmentent également progressivement.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Int –4, Sag +2, Cha –4. Les ath-atchs sont stupides et peu sociables, mais ils sont capables de fourberie et leur Force et leur Constitution augmentent au fil du temps.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. L'ath-atch voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : géant.
- Classe de prédilection : ath-atch. En cas de multiclassage, les meilleures options sont le barbare et le guerrier.

Compétences de classe

Les compétences de classe de l'ath-atch (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Escalade (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).

Lorsqu'il atteint la taille G, l'ath-atch subit un malus de –4 aux tests de Discrétion.

Lorsqu'il atteint la taille TG, il subit un malus de –8 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'ath-atch.

Armes et armures. L'ath-atch est formé au maniement des armes courantes et au port de l'armure légère.

Dons. L'ath-atch reçoit un don au niveau 1 et un autre aux niveaux 3, 6, 11 et 15. Au niveau 9 il reçoit Attaques multiples en qualité de don supplémentaire. Après le niveau 19, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Trois bras. L'ath-atch possède trois bras et il peut tous les utiliser au combat. L'un d'eux est son bras principal qui peut frapper de façon répétée (attaques multiples à l'aide de la même arme avec un malus cumulatif de –5) si le bonus de base à l'attaque du personnage est suffisamment élevé. Les deux autres sont ses bras secondaires, avec lesquels il ne peut porter d'attaques multiples.

Pour le bras principal, on utilise le bonus de base à l'attaque de l'ath-atch. Pour les bras secondaires, les malus normaux liés au combat à deux armes (voir la Table 8–2 du *Manuel des Joueurs*). Le don Combat à plusieurs armes diminue ces malus de 2 points pour chacun des trois bras. Le don Multidextrie annule tous les malus liés à l'usage d'une main non directrice (ce qui ramène le bonus d'attaque des bras secondaires au même niveau que celui du bras principal).

Les bras de l'ath-atch ne sont pas considérés comme des armes naturelles. On ajoute son bonus de Force aux attaques portées par le bras principal et la moitié seulement de ce même bonus aux attaques des bras secondaires.

Morsure. La morsure de l'ath-atch est une arme naturelle qui inflige les dégâts indiqués. Lorsqu'une attaque de morsure est portée simultanément avec d'autres attaques, on utilise le bonus de base à l'attaque de l'ath-atch avec un malus de –5. Le don Attaques multiples ramène ce malus à –2.

Venin (Ext). La morsure de l'ath-atch inocule un poison qui inflige les dégâts initiaux et secondaires indiqués (DD 10 + la moitié des DV de l'ath-atch issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Con).

Lancer de rochers (Ext). À partir du niveau 8, l'ath-atch peut lancer un rocher infligeant les dégâts indiqués plus son bonus de Force. La portée maximale du jet est de cinq fois le facteur de portée.

AVORAL (CÉLESTE)

Extérieur (Bien)

Originaires des plans divins, ces célestes créatures très semblables à des oiseaux sont les guerriers, les espions et les éclaireurs des forces du Bien. Comme tous les célestes, les avorals sont bâtis pour résister aux assauts du Mal et dotés de multiples pouvoirs magiques qui les aident à s'acquitter de leurs devoirs.

Un jeune avoral commence le jeu avec quelques résistances mineures, son armure naturelle et une acuité visuelle exceptionnelle. Au fil du temps, ses ailes deviennent capables de le porter à grande vitesse et de frapper puissamment, alors que ses valeurs de caractéristique et ses résistances augmentent. Il acquiert le pouvoir d'imposition des mains ainsi que des pouvoirs magiques qui améliorent sa vision et qui lui permettent de communiquer. Pour finir, il devient terrifiant de le contempler au combat, il est immunisé contre de nombreuses attaques et expert dans l'art de neutraliser à distance ses ennemis et leur magie.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeur de caractéristique de départ. Dex +2, Sag +2, Cha +2. Les avorals sont les oiseaux des célestes – rapides, sages et emplis d'assurance.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir. Les avorals voient jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Vision nocturne. Les avorals voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage telle que la clarté de la lune, des étoiles ou des torches. Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Compétences. Bonus racial de +8 aux tests de Détection.
- Jets de sauvegarde. Bonus racial de +4 contre le poison.
- Langues. D'office : céleste, infernal et draconien.
- Classe de prédilection : Avoral. Toutes les classes de personnages constituent de bonnes options de multiclassage pour l'avoral.

Compétences de classe

Les compétences de l'avoral (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Art de la magie (Int), Connaissances (deux au choix, à choisir au niveau 1) (Int),

TABLE A–6 : AVORAL

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Créature du Bien, don, résistances (acide 5, électricité 5, froid 5), armure naturelle +2
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	VD vol 12 m (moyenne), 2 ailes 1d8, pouvoirs mineurs d'avoral (1 fois/jour)
3	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	3	Don, Dex +2, armure naturelle +3, 2 griffes1d6, vision lucide (1 mn/jour)
4	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	4	For +2, imposition des mains, télépathie avec les animaux, don des langues
5	4d8	+4	+4	+4	+4	–	5	Int +2, armure naturelle +4, pouvoirs d'avoral (1 fois/jour)
6	4d8	+4	+4	+4	+4	–	6	Sag +2, RD (5/+1), ailes 2d6, VD vol 27 m (moyenne), pouvoirs mineurs d'Avoral (3 fois/jour)
7	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	6	Cha +2, armure naturelle +4, griffes 1d8, aura de terreur
8	5d8	+5	+4	+4	+4	–	7	Immunités (électricité, pétrification), Con +2, vision lucide (10 mn/jour)
9	5d8	+5	+4	+4	+4	–	7	Dex +2, résistances (acide 10, froid 10), armure naturelle +6, pouvoirs mineurs d'avoral (à volonté), pouvoirs d'Avoral (1 fois/jour ou 3 fois/jour)
10	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	8	Don, For +2, RD (10/+1), VD vol 27 m (bonne)
11	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	8	Int +2, ailes 2d8, armure naturelle +7
12	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	9	Sag +2, griffes 2d6, vision lucide (illimité)
13	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	9	Cha +2, armure naturelle +8
14	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	9	Pouvoirs d'avoral (1 fois/jour ou à volonté)

Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'avoral :

Armes et armures : Les avorals sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas à celui du bouclier ni au port de l'armure.

Dons. L'avoral reçoit un don au niveau 1 et un de plus aux niveaux 3 et 10. Après le niveau 14, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Ailes. À partir du niveau 2, l'avoral dispose de deux attaques portées à l'aide de ses ailes. Ce sont des armes naturelles qui infligent les dégâts indiqués plus son bonus de Force.

Griffes. À partir du niveau 3, l'avoral peut porter deux attaques de griffes. Ce sont des armes naturelles qui infligent les dégâts indiqués plus son bonus de Force.

Pouvoirs mineurs d'avoral (Mag). Dès le niveau 2, l'avoral peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, 1 fois par jour : *aide, détection de l'invisibilité, détection de la magie, flou* (seulement sur lui-même), *injonction, lumière* et *projectile magique*. Au niveau 6, il peut les utiliser 3 fois par jour, puis à volonté au niveau 9. Le niveau de lanceur de sorts de l'avoral est égal au nombre de ses dés de vie dans la classe d'avoral (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Cha de l'avoral).

Vision lucide (Sur). Au niveau 3, l'avoral peut affiner sa vision en se concentrant pendant 1 round. Cela lui permet de voir comme s'il était sous l'influence d'un sort de *vision lucide* lancé par un prêtre de niveau 14. Au début, cet effet ne dure que 1 minute, mais à partir du niveau 8, l'avoral peut l'utiliser pour une durée allant jusqu'à 10 minutes par jour. Chaque minute ou fraction de minute compte pour une minute d'utilisation. À partir du niveau 12, l'avoral peut employer ce pouvoir de façon illimitée. Il doit toutefois maintenir sa concentration pour l'utiliser.

Imposition des mains (Sur). Ce pouvoir, acquis au niveau 4, fonctionne comme celui du paladin, si ce n'est que l'avoral peut restaurer autant de points de vie par jour qu'il en possède au total normalement.

Télépathie avec les animaux (Sur). Dès le niveau 4, l'avoral peut communiquer mentalement avec les animaux (au prix d'une action libre). Ce pouvoir fonctionne comme *communication avec les animaux*, mais il n'est pas nécessaire de parler pour l'utiliser. Dans ce cas, le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal au nombre de ses dés de vie dans la classe d'avoral +1.

Don des langues (Sur). Dès le niveau 4, l'avoral peut converser avec n'importe quelle créature possédant un langage. Le niveau de lanceur de sorts de cet effet magique est égal au nombre de dés de vie du personnage dans sa classe d'avoral x2. Ce pouvoir fonctionne en permanence à moins que l'avoral ne choisisse de le désactiver au moyen d'une action libre. Cet effet magique peut être dissipé, mais l'avoral n'a besoin que d'une action libre pour le réactiver au tour suivant.

Pouvoirs d'avoral (Mag). Arrivé au niveau 5, l'avoral peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, 1 fois par jour : *bourrasque, cercle magique contre le Mal* (seulement sur lui-même), *dissipation de la magie, éclair, immobilisation de personne* et *porte dimensionnelle.* Au niveau 9, il peut utiliser tous ces pouvoirs magiques 3 fois par jour, excepté *porte dimensionnelle.* Au niveau 14 il peut les utiliser à volonté, excepté *porte dimensionnelle.*

Aura de terreur (Sur). À partir du niveau 7, l'avoral peut générer une aura de terreur dans un rayon de 6 mètres autour de lui, 1 fois par jour. La zone d'effet exceptée, ce pouvoir est identique au sort *terreur* lancé par un ensorceleur de niveau 8 (DD 14 + modificateur de Cha).

AZER

Extérieur (Feu, Loi)

Les azers sont des nains natifs du plan élémentaire du Feu. Ils possèdent de nombreux points forts particuliers à la race naine, teintés d'une touche d'exotisme pour les joueurs qui apprécient les personnages inhabituels. Athlétiques, intelligents, dotés d'une bonne intuition, rapides, immunisés contre le feu et possédant une armure naturelle tout à fait respectable, les azers peuvent exceller dans toutes les classes exceptées peut-être celles qui dépendent du Charisme.

Un jeune azer débute le jeu immunisé contre le feu, mais il est vulnérable au froid, avec trois bonnes valeurs de jets de sauvegarde et une armure naturelle intéressante. Ces avantages en font un appréciable équivalent de guerrier, malgré ses dés de vie basés sur un d8 au lieu d'un d10. Il ne faut que quelques niveaux pour que les effets des atouts naturels de l'azer se fassent sentir : son armure naturelle

BLE A–7 : AZER

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature du Feu et de la Loi, armure naturelle +2
2	1d8	+1	+2	+2	+2	–	1	Chaleur, For +2
3	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	armure naturelle +4
4	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	RM 13, Dex +2
5	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	armure naturelle +6, Int +2
6	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	Sag +2

renforcée, ses bonus aux caractéristiques, sa chaleur corporelle naturelle et sa résistance à la magie constituent une liste de qualités impressionnantes. Le seul véritable inconvénient de l'azer est son double dé de vie en regard de son NPE de 6.

ractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Con +2, Cha –2. Les azers ressemblent beaucoup à leurs cousins nains.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres
- Vision dans le noir. Un azer voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun et igné.
- Classe de prédilection : azer. En cas de multiclassage, les meilleures options sont le guerrier et le prêtre.

mpétences de classe

Les compétences de l'azer (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Escalade (For), Fouille (Int), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

ractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'azer :

Armes et armures. Les azers sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que du bouclier. Ils sont également formés au port des armures légères et intermédiaires.

Dons. L'azer reçoit un don au niveau 1. Après le niveau 6, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Chaleur (Ext). Le corps de l'azer irradie une chaleur intense. À partir du niveau 2, il peut infliger des dégâts supplémentaires de feu avec ses attaques à mains nues ou celles portées à l'aide d'armes métalliques.

ARGHEST

Extérieur (Loi, Mal) (métamorphe)

Ces maléfiques créatures des plans extérieurs à l'aspect gobelinoïde sont de puissants combattants dotés d'excellents modificateurs de caractéristiques et d'une intéressante série de pouvoirs spéciaux. Du fait de sa faculté à adopter la forme d'un gobelin ou d'un loup, le barghest peut aisément se dissimuler au sein d'une troupe d'humanoïdes et passer pour un esclave ou l'animal de compagnie d'un autre personnage du groupe. En réalité, les barghests sont des fiélons avides de tueries et sont appréciés dans la plupart des équipes pour leur talent au corps à corps – à condition que personne ne se formalise au sujet de leurs origines ou de leur personnalité.

Un barghest commence sa carrière avec d'importantes capacités d'attaque, la possibilité de mordre, une armure naturelle et le pouvoir de se renforcer temporairement en consommant le corps de ses victimes humanoïdes. Il acquiert rapidement la capacité de griffer, d'utiliser son odorat, de se métamorphoser, ainsi que quelques pouvoirs magiques bien utiles. Dans le même temps, ses valeurs de caractéristique augmentent. Avec le temps, il obtient des pouvoirs magiques encore plus puissants et même une réduction des dégâts. Tout ceci, ajouté à sa capacité de consommer ses victimes, compense son manque de dés de vie par rapport à son NPE final.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Con +2. Les barghests sont les loups des Enfers, au sens littéral du terme.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. Un barghest voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : gobelin, infernal et worg.
- Classe de prédilection : barghest. Toutes les classes de personnages constituent de bonnes options de multiclassage pour le barghest.

Compétences de classe

Les compétences de classe du barghest (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de barghest :

Armes et armures. Les barghests sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas à celui du bouclier ni au port de l'armure.

Dons. Le barghest reçoit son premier don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 4 et 10. Après le niveau 12, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Ingestion de cadavres (Sur). Quand un barghest tue un humanoïde, il peut dévorer son cadavre d'un seul coup (action complexe), ce qui lui permet d'absorber à la fois sa chair et son essence vitale. Un personnage de barghest non-joueur gagne des points de vie en se nourrissant de cette manière, mais du fait qu'un PJ barghest gagne déjà des points de vie à chaque augmentation de niveau, il bénéficie à la place d'un bonus d'altération de +2 en Constitution durant une journée entière (sans tenir compte du nombre de dés de vie de la créature dévorée). Cette action détruit totalement le corps de la victime et empêche toute forme de résurrection nécessitant au moins une partie de la dépouille. Seuls les sorts de *souhait*, *miracle* ou *résurrection suprême* peuvent ramener le personnage dévoré à la vie, et encore ont-ils 50 % de chances d'échouer.

Transformation (Sur). Dès le niveau 2, le barghest peut se transformer en gobelin ou en un très gros loup au prix d'une action simple. Ce pouvoir est similaire au sort de métamorphose, si ce n'est que le monstre n'a accès qu'à ces deux formes. Sous sa forme de loup, la vitesse de déplacement du barghest passe à 18 mètres et il bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests de Discrétion. Il peut également se déplacer sans laisser de traces derrière lui, comme s'il était sous l'influence du sort *passage sans traces* (action libre).

Table A–8 : barghest

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétences	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature de la Loi et du Mal, ingestion de cadavres, armure naturelle +2, morsure 1d6
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Dex +2, 2 griffes 1d4, odorat (3 m), transformation
3	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	Pouvoirs mineurs de barghest (1 fois/jour), Cha +2
4	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Don, armure naturelle +4, Int +2
5	3d8	+3	+3	+3	+3	–	3	RD (5/+1), odorat (6 m)
6	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	3	Pouvoirs mineurs de barghest (3 fois/jour), Sag +2
7	4d8	+4	+4	+4	+4	–	3	Pouvoirs suprêmes de barghest (1 fois/jour), armure naturelle +6
8	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	3	Odorat (9 m), Int +2
9	5d8	+5	+4	+4	+4	–	4	Cha +2
10	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	4	Don, For +2, Dex +2
11	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	Pouvoirs mineurs de barghest (à volonté)
12	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	RD (10/+1), For +2, Sag +2

Pouvoirs mineurs de barghest (Mag). À partir du niveau 3, le barghest peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, 1 fois par jour : *détection faussée, lévitation* et *projection d'image*. Au niveau 6, il peut les utiliser 3 fois par jour, puis à volonté à partir du niveau 11. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal au nombre de ses dés de vie dans la classe de barghest (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du barghest).

Pouvoirs suprêmes de barghest (Mag). À partir du niveau 7, le barghest peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, 1 fois par jour : *charme-monstre, charme-personne, émotion* et *porte dimensionnelle*. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal au nombre de ses dés de vie dans la classe de barghest (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du barghest).

CENTAURE

Humanoïde monstrueux

Les centaures sont les gardiens de la forêt. Nobles et fiers, forts et rapides comme des chevaux, ils ont un penchant marqué pour le tir à l'arc. Les tribus de centaures commercent avec de nombreuses communautés elfes et s'accordent avec elles pour se défendre mutuellement en cas de besoin. C'est ainsi que l'on peut rencontrer des centaures voyageant en compagnie de groupes d'elfes et prêtant leurs muscles et leurs sabots aux combats de ceux-ci contre les créatures du Mal et les pillards.

Le centaure est une créature puissante, convenant bien aux joueurs qui apprécient les personnages épris de la nature. Il possède quelques pouvoirs spéciaux et d'appréciables modificateurs de caractéristique, ce qui en fait un combattant tout à fait capable de tenir son rang comparé à un barbare, un guerrier ou un rôdeur. Au fil de son évolution de classe, sa Force et sa Constitution augmentent de façon impressionnante, il grandit, gagne en rapidité et ses formidables sabots deviennent plus dévastateurs.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +2, Int –2. Les centaures sont lestes et rapides, mais pas aussi agiles d'esprit que les humains.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir. Un centaure voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : sylvestre et elfe.
- Classes de prédilection : centaure et rôdeur. Pour un tel personnage, les niveaux de classe de centaure et de rôdeur ne comptent pas pour calculer un éventuel malus de PX en cas de multiclassage

Compétences de classe

Les compétences du centaure (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Lorsqu'il atteint la taille G, le centaure subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de centaure :

Armes et armures. Les centaures sont formés au maniement des armes courantes, de la lance d'arçon lourde et de l'arc long de force, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure. Les centaures sont considérés comme des créatures non humanoïdes lorsqu'il s'agit de calculer le prix d'une armure (voir le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*).

Dons. Un centaure reçoit un don au niveau 1 et un autre au niveau 4. Après le niveau 6, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Sabots. Un centaure peut attaquer deux fois à l'aide de ses sabots. Ceux-ci sont des armes naturelles qui infligent les dégâts indiqués plus la moitié de son bonus de Force.

DÉVA ASTRAL (CÉLESTE)

Extérieur (Bien)

Qui n'a jamais été tenté, à un moment ou un autre, de porter la bannière des Cieux ? Le déva astral est certainement la créature qui se rapproche le plus de la description occidentale habituelle de l'ange,

Table A–9 : centaure

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétences	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, armure naturelle +2, 2 sabots 1d4
2	2d8	+2	+2	+0	+3	2 + mod. d'Int	2	For +2, Sag +2
3	2d8	+2	+3	+0	+3	–	2	For +2, Con +2
4	3d8	+3	+3	+1	+3	2 + mod. d'Int	3	Don, For +2, Dex +2
5	3d8	+3	+3	+1	+3	–	3	For +2, Con +2, VD 15 m
6	4d8	+4	+4	+1	+4	2 + mod. d'Int	3	Taille G (espace occupé 3 m), 2 sabots 1d6

que ce soit par son attitude, son aspect ou ses attributions. D'apparence humaine, les dévas astraux sont de majestueuses créatures aux ailes d'un blanc de neige, toutes de grâce et de beauté. Ils survolent les royaumes des mortels et les plans extérieurs pour venir en aide aux voyageurs égarés et secourir ceux qui sont en péril. Un déva n'est pas seulement bon, il est également puissant : il combine d'excellentes qualités de combattant avec le pouvoir de lancer les sorts *guérison suprême* et *barrière de lames*. En outre,il possède d'incroyables défenses et immunités.

La classe de déva astral se distingue par le fait qu'elle est la classe monstrueuse la plus difficile à mettre en œuvre parmi toutes celles qui sont recensées dans ce guide. Elle débute avec le NPE de départ le plus élevé dans les règles de D&D standard (12 DV + 8 en ajustement de niveau, ce qui donne un NPE de départ égal à 20). Elle possède tout un assortiment de pouvoirs magiques, de nombreuses particularités célestes et un éventail complet d'excellentes valeurs de caractéristique. Tout ceci lui devient accessible au moment où un personnage issu d'une classe standard pourrait y prétendre. De la même façon, il acquiert ses formidables défenses qu'à partir du moment où il va rencontrer des adversaires susceptibles de le vaincre.

Caractéristiques raciales

- Ajustement aux valeur de caractéristique de départ. Cha +2. Les dévas astraux sont les ambassadeurs du Bien dans l'univers et ils en sont conscients. Toutes leurs valeurs de caractéristique augmentent à mesure qu'ils gagnent des niveaux.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 15 mètres.
- Vision nocturne. Les dévas astraux voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage telle que la clarté de la lune, des étoiles ou des torches. Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Vision dans le noir. Les dévas astraux voient jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Compétences. Bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.
- Jets de sauvegarde. Bonus racial de +4 aux jets de Vigueur contre le poison.
- Langues. D'office : céleste, infernal et draconien.
- Classe de prédilection : déva astral. Du fait que les dévas astraux ont un NPE de 20, ils doivent utiliser les règles réservées aux personnages de haut niveau pour se multiclasser (voir le guide des *Campagnes Légendaires* pour plus d'informations).

Compétences de classe

Les compétences du déva astral (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (trois au choix, à choisir au niveau 1) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Évasion (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de déva astral :

Armes et armures. Les dévas astraux sont formés au maniement de toutes les armes courantes et de guerre. Ils ne sont pas formés au maniement du bouclier ni au port de l'armure.

Table A–10 : Déva astral

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature du Bien, armure naturelle +3
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Esquive instinctive (jamais pris au dépourvu), résistances (électricité 5, feu 5)
3	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	3	Pouvoirs mineurs de déva (1 fois/jour), immunités (électricité, pétrification), don
4	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	4	Vol 15 m (moyenne), don des langues, For +2, Cha +2, armure naturelle +5
5	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	5	Aura de protection (*cercle magique contre le Mal*), Con +2
6	5d8	+5	+4	+4	+4	–	6	Pouvoirs mineurs de déva (3 fois/jour), RD (5/+1), For +2, Sag +2
7	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	7	Esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille), don, aura de protection (*globe d'invulnérabilité partielle*), armure naturelle +7
8	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	8	Vol 22,50 m (bonne), résistance à la magie, Cha +2, Con +2, Int +2
9	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	8	Résistances (électricité 10, feu 10), For +2
10	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	9	Pouvoirs de déva (1 fois/jour), pouvoirs mineurs de déva (7 fois/jour ou à volonté), armure naturelle +9
11	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod. d'Int	9	RD (10/+1), Con +2, Int +2, Sag +2
12	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	–	10	Pouvoirs de déva (3 fois/jour), étourdissement, Cha +2, For +2
13	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	8 + mod. d'Int	10	armure naturelle +11, don
14	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	–	11	Vol 30 m (bonne), Con +2, Int +2
15	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	8 + mod. d'Int	11	Pouvoirs suprêmes de déva (1 fois/jour), For +2, Sag +2
16	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	-	12	Pouvoirs de déva (à volonté), Cha +2, armure naturelle +13
17	11d8	+11/+6/+1	+7	+7	+7	8 + mod. d'Int	12	Immunités (acide, froid), Int +2
18	11d8	+11/+6/+1	+7	+7	+7	–	13	Pouvoirs suprêmes de déva (1 fois/jour ou 3 fois/jour), For +2
19	12d8	+12/+7/+2	+8	+8	+8	8+mod Int	13	Armure naturelle +15, Sag +2, taille G, allonge 3 m, don
20	12d8	+12/+7/+2	+8	+8	+8	–	14	Pouvoirs suprêmes de déva (1 fois/jour ou à volonté), Cha +2

Dons. Un déva astral reçoit un don au niveau 1, et un autre aux niveaux 3, 7, 13 et 19. Après le niveau 20, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (là encore, reportez-vous au guide des *Campagnes Légendaires*).

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 2, le déva astral n'est jamais pris au dépourvu. À partir du niveau 7, il ne peut plus être pris en tenaille.

Résistances (Ext). Un déva astral est naturellement résistant à certains types d'énergies ; voir la Table A–10.

Pouvoirs mineurs de déva (Mag). À partir du niveau 3, un déva astral peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, 1 fois par jour : *aide, délivrance des malédictions, détection de l'invisibilité, détection du Mal, dissipation de la magie, flamme éternelle, guérison des maladies, regain d'assurance, soins légers* et *sphère d'invisibilité* (centrée sur le personnage uniquement). Au niveau 6, il peut les utiliser 3 fois par jour. À partir du niveau 10, il peut utiliser *détection de l'invisibilité* et *soins légers* 7 fois par jour et les autres à volonté. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal au nombre de dés de vie qu'il possède dans la classe de déva astral (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du déva astral).

Immunités (Ext). À partir du niveau 3, le déva astral est immunisé contre l'électricité et la pétrification. Au niveau 17, il est également immunisé contre l'acide et le froid.

Don des langues (Sur). Dès le niveau 4, le déva astral peut converser avec n'importe quelle créature possédant un langage. Pour cet effet magique, le niveau de lanceur de sort du personnage est égal au nombre de dés de vie qu'il possède dans sa classe de déva astral +2. Ce pouvoir reste actif en permanence, à moins que le déva ne choisisse de le désactiver au moyen d'une action libre. Cet effet magique peut être dissipé, mais le déva n'a besoin que d'une action libre pour le réactiver au tour suivant.

Aura de protection (Sur). Au niveau 5, le déva astral acquiert le premier des deux composants de son aura de protection. En entreprenant une action libre, il peut s'entourer d'un halo lumineux de 6 mètres de rayon. Cette aura agit comme un *cercle magique contre le Mal* (mais qui confère des bonus de +4 au lieu des bonus de +2 habituels). À partir du niveau 7, l'aura de protection produit également les mêmes effets qu'un *globe d'invulnérabilité partielle*. Pour ce pouvoir, le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal au nombre de dés de vie qu'il possède dans la classe de déva astral. Cette aura peut être dissipée, mais le déva n'a besoin que d'une action libre pour la réactiver dès son tour de jeu suivant.

Résistance à la magie (Ext). Au niveau 8, le déva astral acquiert une résistance à la magie égale à 10 + son niveau de classe.

Étourdissement (Sur). À partir du niveau 12, si le déva astral touche un adversaire deux fois au cours du même round avec une arme de corps à corps, celui-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Cha du déva astral) sous peine d'être étourdi pendant 1d6 rounds.

Pouvoirs de déva (Mag). À partir du niveau 10, le déva astral peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, 1 fois par jour : *châtiment sacré, détection du mensonge, métamorphose* et *rejet du mal*. Au niveau 12, il peut les utiliser 3 fois par jour. Au niveau 16, il peut les utiliser à volonté. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal au nombre de dés de vie qu'il possède dans la classe de déva astral (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du déva astral).

Pouvoirs suprêmes de déva (Mag). À partir du niveau 15, le déva astral peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, 1 fois par jour : *aura sacrée, barrière de lames, guérison suprême* et *parole sacrée*. Au niveau 18, il peut utiliser *aura sacrée* et *parole sacrée* 3 fois par jour. Au niveau 20, il peut utiliser *aura sacrée* et *parole sacrée* à volonté.

Taille G. Au niveau 19, le déva atteint la taille G et son allonge naturelle passe à 3 mètres. Il subit alors tous les malus habituels pour les créatures de cette taille.

DIABLOTIN (DIABLE)

Extérieur (Loi, Mal)

Les diablotins comptent parmi les diables les moins puissants, mais ils sont cependant capables de massacrer les humains normaux sans se donner beaucoup de mal. Souvent soumis à des lanceurs de sorts maléfiques, les diablotins sont parfois envoyés dans le plan Matériel en mission d'espionnage ou de harcèlement, ou comme simples messagers. Capables d'adopter la forme d'animaux normaux, ils peuvent s'immiscer dans un groupe d'aventurier en tant qu'animaux domestiques ou de compagnie, ou comme familiers. Les diablotins sont un choix judicieux pour les joueurs qui préfèrent les personnages sournois dotés de ressources magiques.

Piètrement dotée en pouvoirs physiques, la classe de diablotin dispose de pouvoirs magiques aux niveaux appropriés et garde ses pouvoirs de régénération pour les niveaux plus élevés. Le poison d'un diablotin est un pouvoir mineur dans la mesure ou le DD du jet de sauvegarde est généralement assez bas.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +2. Les diablotins ont intérêt à être vifs s'ils veulent échapper à leurs cousins plus imposants.
- Très petit. En tant que créatures de taille TP, les diablotins bénéficient d'un bonus de taille de +2 à la classe d'armure et aux jets d'attaques, et d'un bonus de taille de +8 aux tests de Discrétion. Ils doivent en contrepartie utiliser des armes plus petites que celles des créatures de taille M et le poids qu'ils peuvent transporter et soulever est moitié

TABLE A–11 : DIABLOTIN

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature de la Loi et du Mal, dard 1d4, venin (1 Dex, 1d4 Dex), armure naturelle +1
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	1	Attaque en finesse (dard), *détection du Bien* (à volonté), *détection de la magie* (à volonté), Sag +2
3	2d8	+2	+3	+3	+3	–	1	Transformation (1ère forme), VD vol 9 m (parfaite), résistance au feu (5), armure naturelle +2
4	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Don, venin (1d4 Dex, 1d4 Dex), RD (5/argent ou sainte), *invisibilité* (à volonté, sur soi-même uniquement), Dex +2
5	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Régénération (1), *suggestion* (1 fois/jour), armure naturelle +3
6	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Transformation (2e forme), VD vol 15 m (parfaite), *communion* (1 fois/semaine, 3 questions), Dex +2
7	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Venin (1d4 Dex, 2d4 Dex), guérison accélérée (2), *communion* (1 fois/semaine, 6 questions)

moins important que pour ces créatures. Un diablotin occupe un espace de 75 cm x 75 cm et dispose d'une allonge de 0 m.

- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres.
- Vision dans le noir. Les diablotins voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet. Cette vision fonctionne aussi bien dans les ténèbres magiques que dans l'obscurité naturelle.
- Immunité contre le poison. Les diablotins sont des créatures venimeuses et immunisées contre tous les poisons.
- Langues. D'office : céleste, infernal et draconien.
- Classe de prédilection : diablotin. Le meilleur choix de multiclassage reste le roublard.

Compétences de classe

Les compétences de diablotin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de diablotin :

Armes et armures. Les diablotins sont formés au maniement des armes courantes et armes de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. Un diablotin reçoit un don au niveau 1, puis un autre au niveau 4. Il reçoit le don Attaque en finesse (dard) en qualité de don supplémentaire au niveau 2. Après le niveau 7, il gagne les dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Dard. Le diablotin est doté d'un dard caudal, arme naturelle infligeant les dégâts indiqués majorés de son bonus de Force.

Venin (Ext). Le diablotin inocule un venin dont les effets initial et secondaire sont indiqués (DD 10 + la moitié des DV issus des niveaux de classe de diablotin + le modificateur de Con du diablotin + un bonus racial de +2).

Pouvoirs magiques (Mag). Pour ses pouvoirs de *détection de la magie*, *détection du Bien*, *invisibilité* et *suggestion*, le niveau de lanceur de sorts d'un diablotin est égal au double des DV issus de ses niveaux de classe. Pour son pouvoir de *communion*, son niveau de lanceur de sorts est égal à 12.

Transformation (Sur). À partir du niveau 3, un diablotin peut choisir une forme de taille M au maximum (généralement celle d'une araignée monstrueuse, d'un corbeau, d'un rat ou d'un sanglier). Il peut assumer cette forme à volonté comme s'il usait du sort *métamorphose* en tant que lanceur de sorts de niveau 12. Au niveau 6, il peut choisir une seconde forme.



Régénération (Ext). L'acide et les armes saintes ou bénies (si celles-ci disposent d'un bonus d'altération de +1 au moins) infligent des dégâts normaux aux diablotins.

DJINN (GÉNIE)

Extérieur (Air, Bien, Chaos)

Lors d'une campagne située dans une contrée de déserts exotiques fourmillants de tapis volants et de sauvages janissaires aux cimeterres aiguisés, il arrive souvent que les personnages les plus singuliers que l'on y rencontre soient les djinns, ces Extérieurs originaires du plan élémentaire de l'Air naturellement voués au Bien. Il est des régions où ils arpentent librement la terre, sans être liés à un objet magique de convocation tel qu'une lampe ou un anneau, et recherchent l'aventure comme le ferait un simple mortel. Les djinns sont de bons personnages pour les joueurs qui aiment l'efficacité au combat tout en disposant de quelques petites surprises magiques en réserve.

Comme tout Extérieur, le djinn possède un bonus de base à l'attaque avantageux et des jets de sauvegarde favorables dans les trois catégories. L'évolution de cette classe s'appuie sur ses pouvoirs spéciaux, spécialement le cyclone, *invisibilité* et *changement de plan*. L'ajustement des valeurs de caractéristique, l'attaque de coup et la résistance à l'acide sont assez simples à gérer. Le djinn offre suffisamment de pouvoirs intéressants et d'augmentations de valeurs de caractéristique pour donner de l'intérêt à chaque niveau de cette classe, particulièrement dans les niveaux moyens et élevés où ses dés de vie descendent en dessous de son NPE.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +2, Int +2. Les djinns sont rapides et astucieux.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres. En vol elle est de 9 mètres (parfaite).
- Vision dans le noir. Les djinns voient jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : aérien, céleste, commun et igné.
- Classe de prédilection : djinn. En cas de multiclassage, les meilleures options sont le guerrier, le roublard, l'ensorceleur et le magicien.

Compétences de classe

Les compétences du djinn (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (Nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Estimation (Int), Évasion (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Lorsqu'il atteint la taille G, le djinn subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de djinn :

Armes et armures. Les djinns sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. Un djinn reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 5 et 11. Il reçoit également Esquive au niveau 3 et Science de

Table A-12 : djinn

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature de l'Air, du Bien et du Chaos, télépathie (30 m)
2	1d8	+1	+2	+2	+2	–	1	Résistance à l'acide (5), maîtrise de l'Air, Sag +2, armure naturelle +1
3	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Esquive, For +2, *invisibilité* (à volonté, personnage uniquement)
4	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	Coup 1d4, cyclone (1 fois/jour), Dex +2, Science de l'initiative
5	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Don, résistance à l'acide (10), For +2, *changement de plan* (2 fois/jour, personnage uniquement)
6	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	armure naturelle +2, Con +2, *création de nourriture et d'eau* (1 fois/jour), *création de vin* (1 fois/jour), *état gazeux* (1 fois/jour)
7	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	3	VD vol 18 m (parfaite), For +2, Dex +2, *changement de plan* (2 fois/jour,1 passager)
8	4d8	+4	+4	+4	+4	–	3	Résistance à l'acide (15), cyclone (3 fois/jour), Sag +2
9	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	4	Taille G, allonge 3 m, For +2, *création majeure* (1 fois/jour), *image prédeterminée* (1 fois/jour), *vent divin* (1 fois/jour)
10	5d8	+5	+4	+4	+4	–	4	Coup 1d6, Con +2, *changement de plan* (2 fois/jour, 3 passagers)
11	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	4	Don, résistance à l'acide (20), armure naturelle +3
12	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	5	Cyclone (à volonté), Dex +2, Cha +2, *changement de plan* (à volonté, 6 passagers)
13	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	5	Immunité contre l'acide, coup 1d8, Cha +2, Int +2

l'initiative au niveau 4, tous deux en qualité de dons supplémentaires. Après le niveau 13, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Télépathie. Un djinn est capable de communiquer télépathiquement avec toute créature possédant un langage, dans un rayon de 30 mètres.

Coup. Un djinn peut frapper ses adversaires et leur infliger les dégâts indiqués plus une fois et demie son bonus de Force. Il peut utiliser cette attaque pour frapper de façon répétée (attaques multiples à l'aide de la même arme avec un malus cumulatif de –5). Il s'agit d'une arme naturelle.

Cyclone (Sur). Dès le niveau 4, le djinn peut se transformer en tourbillon 1 fois par jour. Il peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour au niveau 8. Un djinn de niveau 12 et plus peut adopter cette forme à volonté. Reportez-vous au paragraphe concernant les génies dans le *Manuel des Monstres* pour plus de détails quant à ce pouvoir.

***Changement de plan* (Mag).** À partir du niveau 5, le djinn peut utiliser *changement de plan*. Reportez-vous à la table d'évolution de classe pour plus de détails.

Pouvoirs magiques. Un djinn obtient des pouvoirs magiques au niveau 6 et au niveau 9. Chacun d'eux est utilisable 1 fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal au nombre de ses dés de vie dans ses niveaux de classe + 13. Lorsqu'il utilise *état gazeux*, sa transformation dure 1 heure au maximum.

Drider

Aberration

Créés par Lolth, la déesse araignée, à partir de ses adorateurs drows ayant échoué à une épreuve particulière de puissance et de loyauté, les driders sont les parias de leur communauté et errent souvent dans les méandres de l'Outreterre à la recherche d'alliés ou d'individus de leur acabit. Ces personnages peuvent être tentants pour les joueurs qui apprécient les elfes noirs et les monstres bizarres. Les driders sont des combattants efficaces, des lanceurs de sorts très acceptables et ils ont l'art de s'insinuer partout, ce qui en fait des créatures très complètes pouvant tenir presque tous les emplois dans un groupe d'aventuriers.

La difficulté pour équilibrer la classe réside dans le fait que le drider lance ses sorts comme un personnage du niveau de ses dés de vie, ce qui signifie que ses pouvoirs magiques se développent quasiment à chacune de ses augmentations de niveau. Il faut donc que ses autres points forts soient répartis sur des niveaux où il ne gagne pas de dé de vie. Au cours de sa progression, ses valeurs de caractéristique, pouvoirs magiques, dégâts de venin et bonus d'armure naturelle augmentent.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +2, Int +2, Cha +2. Le processus de sélection qui rend les drows si puissants vaut également pour les driders.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est égale à 9 mètres et leur vitesse d'escalade est de 4,50 mètres. Comme toutes les créatures capables de grimper, ils bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours faire 10 sur ces mêmes tests.
- Vision dans le noir. Un drider voit jusqu'à une distance de 36 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun, elfe et commun des Profondeurs.
- Classe de prédilection : drider.

Compétences de classe

Les compétences du drider (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Lorsqu'il atteint la taille G, un drider subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de drider :

Armes et armures. Tout drider était prêtre, ensorceleur ou magicien avant sa transformation. Il est donc formé au maniement des mêmes armes et au port des mêmes armure que la classe de jeteur de

BLE A–13 : DRIDER

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Dons, sorts, armure naturelle +2, sorts (Ens 1, Mag 1 ou Prê 1)
2	2d8	+1	+0	+0	+3	2 + mod. d'Int	2	Morsure 1d4, venin (1d3 For, 1d3 For), For +2, sorts (Ens 2, Mag 2 ou Prê 2)
3	2d8	+1	+0	+0	+3	–	2	Pouvoirs magiques, Sag +2
4	3d8	+2	+1	+1	+3	2 + mod. d'Int	2	Don, armure naturelle +4, Dex +2, sorts (Ens 3, Mag 3 ou Prê 3)
5	3d8	+2	+1	+1	+3	–	3	Venin (1d4 For, 1d4 For), Con +2
6	4d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod. d'Int	3	Int +2, Sag +2, résistance à la magie, sorts (Ens 4, Mag 4 ouPrê 4)
7	4d8	+3	+1	+1	+4	–	4	Armure naturelle +6, Con +2, Cha +2
8	5d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod. d'Int	5	Taille G (espace occupé 3m), For +2, sorts (Ens 5, Mag 5 ou Prê 5)
9	5d8	+3	+1	+1	+4	–	6	Venin (1d6 For, 1d6 For), Sag +2
10	6d8	+4	+2	+2	+5	2 + mod. d'Int	7	Don, Con +2, Cha +2, sorts (Ens 6, Mag 6 ou Prê 6)

ort choisie. Par exemple, un drider créé à partir d'un prêtre est formé u maniement des armes courantes et du bouclier, mais également au ort de l'armure.

Dons. Le drider reçoit deux dons au niveau 1, puis un autre aux iveaux 4 et 10. Après le niveau 10, il acquiert ses dons normalement n fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Morsure. À partir du niveau 2, la morsure du drider inflige les dégâts indiqués plus la moitié de son bonus de Force. C'est une rme naturelle.

Résistance à la magie (Ext). Dès le niveau 6, le drider acquiert une résistance à la magie égale à 4 + son niveau de classe.

Venin (Ext). La morsure du drider injecte un venin qui inflige les dégâts initiaux et secondaires indiqués (DD 10 + la moitié du nombre des dés de vie issus de ses niveaux de classe du drider + son modificateur de Con).

Pouvoirs magiques. *clairaudience/clairvoyance, détection de la Loi, létection de la magie, détection du Chaos, détection du Bien, détection du Mal, létection du mensonge, dissipation de la magie, lévitation, lueur féerique, umières dansantes, suggestion* et *ténèbres*, 1 fois par jour. Son niveau de anceur de sorts est égal au nombre de ses dés de vie dans ses niveaux de classe (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du drider).

Sorts. Tous les driders sont capables de lancer des sorts comme un prêtre, un ensorceleur ou un magicien (ce choix doit être fait au niveau 1). Le drider lance ses sorts comme un personnage d'un niveau égal au nombre de ses dés de vie. La plupart des prêtres driders vénèrent Lolth et choisissent leurs deux domaines dans sa liste (Chaos, Destruction, Duperie et Mal).

FRIT (GÉNIE)

Extérieur (Feu, Loi, Mal)

À l'instar de leurs cousins les djinns, les éfrits véhiculent toute la symbolique des contrées de sables tourbillonnants et de tapis volants. Ils sont également nantis d'un trésor de pouvoirs magiques et de capacités physiques. Les éfrits font d'excellents guerriers, roublards, ensorceleurs et magiciens. Ce sont des personnages emplis d'attraits pour les joueurs qui désirent se montrer dévastateurs au corps à corps tout en ayant la possibilité de recourir à la magie lorsque la force brute n'est plus suffisante.

Les éfrits sont forts et doués de plusieurs pouvoirs magiques. Pour bâtir cette classe monstrueuse, il faut savoir échelonner l'accès aux capacités physiques et aux pouvoirs magiques, et répartir les augmentations de valeurs de caractéristique sur toute l'étendue de la classe. Sans conteste, le pouvoir le plus puissant de cette classe de personnage est *souhait*. Un éfrit n'y a accès qu'au niveau 18. Au début, il ne peut pas l'utiliser aussi souvent que pourrait le faire un magicien de niveau similaire.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Con +2. Certains prétendent que les éfrits sont faits de bronze et de flammes. En tout cas, ils sont suffisamment coriaces pour résister à l'environnement hostile de leur plan d'origine.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres.
- Vision dans le noir. Un éfrit voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : aérien, commun, igné et infernal.
- Classe de prédilection : éfrit. En cas de multiclassage, les meilleures options restent le barbare, le guerrier, l'ensorceleur et le magicien.

Compétences de classe

Les compétences de l'éfrit (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Lorsqu'il atteint la taille G, l'éfrit subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'éfrit :

Armes et armures. Les éfrits sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas des boucliers. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. Un éfrit reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 5, 11 et 17. Il reçoit également Science de l'initiative en qualité de don supplémentaire au niveau 14. Après le niveau 19, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Coup. Un éfrit peut frapper ses adversaires en leur infligeant les dégâts indiqués plus une fois et demie son bonus de Force. Il peut frapper de façon répétée (attaques multiples à l'aide de la même arme avec un malus cumulatif de –5). C'est une arme naturelle.

Télépathie (Sur). Un éfrit est capable de communiquer télépathiquement avec toute créature possédant un langage dans un rayon de 30 mètres.

Chaleur (Ext). Le corps surchauffé de l'éfrit lui permet d'infliger les dégâts de feu indiqués en plus de ses dégâts normaux lorsqu'il touche au corps à corps via un coup ou lorsqu'il agrippe son adversaire durant chaque round où il réussit à maintenir sa prise.

Pouvoirs magiques. Un éfrit obtient des pouvoirs magiques aux niveaux 2, 3, 4, 6, 8, 12 et 18. Chacun d'entre eux est utilisable 1 fois par

Table A–14 : éfrit

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature du Feu, de la Loi et du Mal, coup 1d4, télépathie (30 m)
2	1d8	+1	+2	+2	+2	–	1	Chaleur 1, armure naturelle +2, *détection de la magie* (1 fois/jour), *agrandissement* (1 fois/jour)
3	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	For +2, *flammes* (à volonté), *pyrotechnie* (à volonté)
4	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	Chaleur 1d3, VD vol 12 m (parfaite), *invisibilité* (1 fois/jour)
5	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Don, coup 1d6, *changement de plan* (2 fois/jour, personnage seul)
6	3d8	+3	+3	+3	+3	–	3	armure naturelle +4, *état gazeux* (1 fois/jour)
7	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	3	*Changement de plan* (2 fois/jour, 1 passager), For +2, Sag +2
8	4d8	+4	+4	+4	+4	–	4	Chaleur 1d6, *métamorphose* (1 fois/jour), *mur de feu* (1 fois/jour)
9	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	4	Coup 1d8, *changement de plan* (2 fois/jour, 3 passagers)
10	5d8	+5	+4	+4	+4	–	4	Taille G, allonge 3 m, armure naturelle +6, Con +2, Cha +2
11	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	5	Don, *changement de plan* (à volonté, 6 passagers)
12	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	5	Sag +2, *image permanente* (1 fois/jour)
13	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	6	For +2, Dex +2
14	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	6	Science de l'initiative
15	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod. d'Int	6	Dex +2, Int +2
16	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	–	7	Cha +2
17	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	8 + mod. d'Int	7	Don, For +2
18	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	–	8	Dex +2, *souhait* (1 fois/jour)
19	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	8 + mod. d'Int	8	For +2, *souhait* (3 fois/jour)

jour ou à volonté, comme précisé. À partir du niveau 19, l'éfrit peut lancer *souhait* 3 fois par jour, au lieu d'une seule. Le niveau de lanceur de sorts d'un éfrit est égal au nombre de ses dés de vie dans ses niveaux de classe +8. Lorsqu'il utilise *état gazeux*, sa transformation dure 1 heure au maximum.

Changement de plan (**Mag**). À partir du niveau 5, l'éfrit peut utiliser *changement de plan*. La table indique l'évolution de ce pouvoir au fil de l'augmentation de niveau du personnage.

ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR, TAILLE G

Élémentaire (Air)

Rapides et capables de voler dès leur création, les élémentaires de l'Air sont les maîtres de l'élément aérien. Ils possèdent une arme naturelle, des pouvoirs spéciaux qui complètent leur faculté de vol et de bons modificateurs de caractéristique. Ils font d'excellents éclaireurs et sont très efficaces au corps à corps, mais c'est à peu près tout. Leur origine extraplanaire se reconnaît au premier coup d'œil, ce qui leur cause de grandes difficultés relationnelles avec les créatures originaires du plan Matériel.

Le meilleur atout d'un élémentaire de l'Air est son aptitude à voler très vite avec beaucoup de précision. Un spécimen ordinaire peut transporter un gnome ou un halfelin sans difficulté (ce qui le transforme en plate-forme d'attaque mobile). Sa Dextérité élevée compense sa médiocre armure naturelle et ses difficultés à s'équiper d'une armure. Cette classe monstrueuse suit la progression des différentes tailles d'élémentaires, en commençant par P, puis en passant par M, pour arriver enfin à G au faîte de l'évolution de la classe. Au cours de son évolution de classe, les valeurs de caractéristique de l'élémentaire augmentent ainsi que les dégâts causés par ses coups. Son modificateur de Constitution élevé contrebalance ses dés de vie réduits en comparaison de son NPE.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +4, Int –4. Les élémentaires de l'Air sont rapides comme le vent, mais ils ne sont pas réputés pour leur discernement. Leur Dextérité et leur Constitution augmentent au fur et à mesure de leur progression.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les élémentaires de l'Air bénéficient d'un bonus de +1 à la classe d'armure, d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +4 aux tests de Discrétion. Cependant, ils doivent utiliser des armes plus petites que celles des créatures de taille M et la charge qu'ils peuvent soulever est réduite à 75 % du poids que peuvent porter les personnages de taille M.

Table A–15 : élémentaire de l'Air

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétences	FP	Spécial
1	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Créature de l'Air, don, coup 1d4, armure naturelle +3, Attaque en vol, Science de l'initiative
2	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod. d'Int	1	Dex +2, maîtrise de l'Air, cyclone, Attaque en finesse (coup)
3	3d8	+2	+3	+1	+1	2 + mod. d'Int	1	Con +2, don
4	4d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod. d'Int	2	Taille M, For +2
5	4d8	+3	+4	+1	+1	–	2	Coup 1d6, Con +2
6	4d8	+3	+4	+1	+1	–	2	Dex +2
7	5d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod. d'Int	3	Con +2
8	5d8	+3	+4	+1	+1	–	3	Dex +2
9	6d8	+4	+5	+2	+2	2 + mod. d'Int	3	Coup 1d8, RD (5/+1), don
10	6d8	+4	+5	+2	+2	–	4	For +2, Dex +2
11	7d8	+5	+5	+2	+2	2 + mod. d'Int	4	Armure naturelle +4
12	7d8	+5	+5	+2	+2	–	4	Dex +2
13	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	2 + mod. d'Int	5	Taille G, allonge 3 m
14	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	–	5	Coup 2d6

• Vitesse de déplacement. Les élémentaires de l'Air volent à la vitesse de 30 mètres (parfaite).
• Vision dans le noir. Les élémentaires de l'Air voient jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
• Langues. D'office : aérien.
• Élémentaire. Les élémentaires de l'Air sont immunisés contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.
• Classe de prédilection : élémentaire de l'Air. En cas de multiclassage, les meilleures options restent le barbare, le guerrier, le rôdeur et le roublard.

Compétences de classe

Les compétences de l'élémentaire de l'Air (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Lorsqu'il atteint la taille M, l'élémentaire de l'Air perd son bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion.

Lorsqu'il atteint la taille G, l'élémentaire de l'Air subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'élémentaire de l'Air :

Armes et armures. L'élémentaire de l'Air n'est formé au maniement d'aucune arme ni du bouclier, pas plus qu'il n'est formé au port de l'armure.

Maîtrise de l'Air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de –1 aux jets d'attaque et de dégâts contre l'élémentaire de l'Air.

Dons. Au niveau 1, l'élémentaire de l'Air reçoit un don, ainsi que Attaque en vol et Science de l'initiative en qualité de dons supplémentaires. Au niveau 2, il reçoit Attaque en finesse (coup), également en qualité de don supplémentaire. Il gagne un nouveau don aux niveaux 3 et 9. Après le niveau 14, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Coup. Il s'agit d'une arme naturelle infligeant les dégâts indiqués plus une fois et demie le bonus de Force de la créature.

Cyclone (Sur). L'élémentaire de l'Air peut se transformer en petit cyclone, tel que cela est décrit dans le *Manuel des Monstres*. Les dégâts sont les mêmes que ceux de son attaque de coup, sans qu'on y ajoute son bonus de Force, et le DD du jet de sauvegarde est égal à 10 + la moitié des DV de l'élémentaire de l'Air issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Con.

ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, TAILLE G

Élémentaire (Eau)

À l'instar des vagues de l'océan, les élémentaires de l'Eau ont la force nécessaire pour épuiser leurs adversaires et l'endurance requise pour prendre leur temps. Plus adaptés aux environnements aquatiques (où ils peuvent utiliser leur pouvoir de maelström et retourner sans peine de petites embarcations), les élémentaires de l'Eau restent dangereux sur la terre ferme, tout aussi capables de soumettre des créatures par la force que les élémentaires de l'Air. Ils constituent un bon choix pour des joueurs qui veulent un personnage robuste doté d'un mode de pensée complètement étranger.

L'évolution d'un élémentaire de l'Eau passe par des étapes où il rivalise avec les pouvoirs des élémentaires de taille P et M, avant d'atteindre la taille G et le niveau de puissance attenant. Comme il dispose de nombreux atouts que possède l'élémentaire de taille P, la plupart de ses pouvoirs progressent graduellement, infligeant plus de dégâts ou affichant un DD aux jets de sauvegarde supérieur à mesure que l'élémentaire gagne en puissance. Ses plus puissants pouvoirs sont sa réduction de dégâts et son allonge, qu'il n'acquiert qu'aux niveaux les plus élevés.

Caractéristiques raciales

• Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Con +2, Int –4. Les élémentaires de l'Eau sont puissants et résistants, mais pas particulièrement vifs d'esprit.
• Petit. En tant que créatures de taille P, les élémentaires de l'Eau débutants disposent d'un bonus de taille de +1 à la classe d'armure et aux jets d'attaque, et d'un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion, mais ils doivent utiliser des armes plus petites que celles des créatures de taille M. La limite de poids qu'il sont capables de soulever ou porter est égale à 75 % de celle des créatures de taille M.
• Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres et leur vitesse de déplacement à la nage est de 12 mètres. Comme toute créature dotée d'une vitesse de nage, les élémentaires de l'Eau peuvent se déplacer dans l'eau à cette vitesse sans effectuer de test de Natation. Ils bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation pour accomplir des actions spéciales ou éviter des dangers, et ils peuvent toujours faire 10 à ces mêmes tests. Ils peuvent réaliser une action de course à la nage tant qu'ils le font en ligne droite.
• Créature de l'Eau. Les élémentaires de l'Eau respirent aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.
• Vision dans le noir. Les élémentaires de l'Eau voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
• Langues. D'office : aquatique.
• Élémentaire. Les élémentaires de l'Eau sont immunisés contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.
• Classe de prédilection : élémentaire de l'Eau. Les meilleurs choix de multiclassage restent le barbare, le guerrier, le rôdeur et le roublard.

TABLE A–16 : ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétences	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Créature de l'Eau, don, poing 1d6, maîtrise de l'Eau, armure naturelle +3, Attaque en puissance
2	2d8	+1	+0	+3	+0	2 + mod. d'Int	1	For +2, Con +2, extinction du feu, maelström
3	3d8	+2	+1	+3	+1	2 + mod. d'Int	2	Don
4	4d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	3	Taille M, For +2, Con +2, armure naturelle +5
5	4d8	+3	+1	+4	+1	–	3	For +2, Dex +2
6	5d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	4	Coup 1d8
7	5d8	+3	+1	+4	+1	–	5	Con +2
8	6d8	+4	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int	5	Don, For +2, armure naturelle +7
9	6d8	+4	+2	+5	+2	–	6	Coup 2d6
10	7d8	+5	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int	6	Dex +2
11	7d8	+5	+2	+5	+2	–	7	For +2
12	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	2 + mod. d'Int	7	Taille G, allonge 3 m
13	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	–	8	RD (5/+1), coup 2d8, armure naturelle +9

Compétences de classe

Les compétences de l'élémentaire de l'Eau (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Lorsqu'il atteint la taille M, l'élémentaire de l'Eau perd son bonus de taille de +4 aux tests de Détection.

Lorsqu'il atteint la taille G, l'élémentaire de l'Eau subit un malus de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'élémentaire de l'Eau :

Armes et armures. Les élémentaires de l'Eau ne sont pas formés au maniement des armes et du bouclier. Ils ne sont pas davantage formée sau port de l'armure.

Dons. L'élémentaire de l'Eau reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3 et 8. Il gagne le don Attaque en puissance en qualité de don supplémentaire au niveau 1. Après le niveau 13, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Coup. L'élémentaire de l'Eau dispose d'une attaque de coup, arme naturelle infligeant les dégâts indiqués majorés de une fois et demie son bonus de Force.

Maîtrise de l'Eau (Ext). L'élémentaire de l'Eau bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui-même sont au contact de l'eau. En revanche, si l'un des deux se trouve sur la terre ferme, l'élémentaire subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts. Un élémentaire de l'Eau peut faire chavirer de petites embarcations (1,50 mètre de long par DV), arrêter des bateaux plus importants (3 mètres de long par DV) ou réduire de moitié la vitesse de navires (6 mètres de long par DV).

Extinction du feu (Ext). Le contact d'un élémentaire de l'Eau de niveau 2 ou plus éteint torches, feux de camp, lanternes non protégées et autres feux de nature non magique, pour peu qu'ils soient de taille G ou inférieure. Il lui suffit d'approcher ou de traverser les flammes : aucun jet d'attaque n'est requis.

Maelström (Sur). Un élémentaire de l'Eau peut former un maelström (comme décrit dans le *Manuel des Monstres*), à une exception près : les dégâts sont égaux à ceux du coup de l'élémentaire sans son bonus de Force, et le jet de Réflexes visant à s'échapper du maelström est égal à 10 + la moitié du nombre de DV de l'élémentaire issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Con.

ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, TAILLE G

Élémentaire (Terre)

Façonnés à partir de l'essence même de la pierre, les élémentaires de la Terre sont forts, patients et résistants. Leurs poings rocailleux peuvent réduire leurs ennemis en bouillie et ils savent instinctivement quelle sera la meilleure manière d'écraser un adversaire en contact avec le sol. Les élémentaires de la Terre sont naturellement doués quand il s'agit d'entreprendre une carrière de guerrier ou de barbare, mais ils sont trop lents et trop bêtes pour être bons à autre chose. La classe d'élémentaire de la Terre débute à la taille P pour progresser jusqu'à la taille G.

L'élémentaire de la Terre ne possède que trois pouvoirs spéciaux, dont deux sont d'une puissance modérée et peuvent être obtenus dès les premiers niveaux. Le troisième, la réduction des dégâts, apparaît dans les niveaux les plus élevés de la classe car c'est un pouvoir conséquent, que les élémentaires de taille M ne possèdent pas. Le restant des particularités de la classe est essentiellement composé d'augmentations de valeurs de caractéristique, d'améliorations de l'armure naturelle et de l'augmentation des dégâts qu'inflige la créature.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +4, Dex –2, Int –4. Les élémentaires de la Terre sont immensément forts, mais lents à agir comme à réfléchir.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les élémentaires de la Terre bénéficient d'un bonus de +1 à la classe d'armure, d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +4 aux tests de Discrétion. Cependant, ils doivent utiliser des armes plus petites que les créatures de taille M, et la charge qu'ils peuvent soulever est limitée à 75 % du poids que sont capables de porter les personnages de taille M.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres.
- Vision dans le noir. Un élémentaire de la Terre voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Élémentaire. Les élémentaires de la Terre sont immunisés contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.
- Langues. D'office : terreux.
- Classe de prédilection : élémentaire de la Terre. En cas de multiclassage, les meilleures options restent le barbare et le guerrier.

Compétences de classe

Les compétences de l'élémentaire de la Terre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Lorsqu'il atteint la taille M, l'élémentaire de la Terre perd son bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion.

Table A–17 : Élémentaire de la Terre

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Créature de la Terre, don, coup 1d6, maîtrise de la Terre, passage au travers de la terre, armure naturelle +3, Attaque en puissance
2	2d8	+1	+0	+3	+0	2 + mod. d'Int	1	Poussée, For +2
3	3d8	+2	+1	+3	+1	2 + mod. d'Int	2	Don, Con +2
4	4d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	2	Taille M, For +2, armure naturelle +5
5	4d8	+3	+1	+4	+1	–	2	Con +2, coup 1d8
6	5d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	3	For +2
7	5d8	+3	+1	+4	+1	–	3	Con +2, armure naturelle +7
8	6d8	+4	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int	3	Don, For +2
9	6d8	+4	+2	+5	+2	–	4	RD (5/+1), coup 2d6
10	7d8	+5	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int	4	For +2, armure naturelle +9
11	7d8	+5	+2	+5	+2	–	4	Con +2
12	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	2 + mod. d'Int	5	Taille G, allonge 3 m, RD (10/+1)
13	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	–	5	Coup 2d8, armure naturelle +10

Lorsqu'il atteint la taille G, l'élémentaire de la Terre subit un malus taille de –4 aux tests de Discrétion.

actéristiques de la classe

ici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'élémen-re de la Terre :

Armes et armures. Les élémentaires de la Terre ne sont pas formés maniement des armes et des boucliers. Ils ne sont pas davantage rmés au port de l'armure.

Dons. Un élémentaire de la Terre reçoit un don au niveau 1, puis autre aux niveaux 3 et 8. Toujours au niveau 1, il reçoit également taque en puissance en qualité de don supplémentaire. Après le veau 13, il acquiert ses dons normalement en fonction de son veau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Coup. L'élémentaire de la Terre peut pilonner ses ennemis en leur fligeant les dégâts indiqués plus une fois et demie son bonus de rce. Il s'agit d'une arme naturelle.

Maîtrise de la Terre (Ext). L'élémentaire de la Terre bénéficie d'un nus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont contact avec le sol. En revanche, si son ennemi se trouve dans les s ou dans l'eau, l'élémentaire subit un malus de –4 à ces mêmes jets.

Poussée (Ext). L'élémentaire de la Terre peut tenter une charge à ains nues sans susciter d'attaque d'opportunité. Les modificateurs combat correspondants au pouvoir de maîtrise de la Terre s'appli-ent également aux tests de Force opposés visant à déterminer si lémentaire parvient à repousser son adversaire.

EMENTAIRE DU FEU, TAILLE G

émentaire (Feu)

es êtres de flammes vivantes et intelligentes peuvent causer d'in-oyables dégâts et brûler un village tout entier pratiquement sans fort. La séduction du feu et l'étrangeté des personnages élémen-res sont deux des attraits principaux de cette classe de monstre. Un rsonnage joueur élémentaire du Feu peut faire un puissant guerrier même un ensorceleur très appréciable, notamment si le person-ge se spécialise dans une magie de feu offensive. Pour un groupe i ne s'alarme pas d'un peu de désinvolture et de quelques ommages collatéraux, un élémentaire du Feu peut être un compa-non apprécié. Cette classe commence avec un élémentaire de taille P, ur évoluer jusqu'à l'élémentaire de taille G.

La construction de cette classe monstrueuse est centrée sur les pacités d'attaque de la créature. Son attaque de coup cause des égâts respectables, mais ce sont ceux de feu et la possibilité d'em-raser la cible qui rendent les attaques de l'élémentaire vraiment dangereuses. L'élémentaire du Feu bénéficie également de modificateurs de caractéristique favorables qui augmentent sur plusieurs niveaux et, une fois arrivé au niveau le plus élevé, il acquiert une réduction des dégâts qui lui permet d'ignorer les effets de la plupart des attaques portées par les créatures les plus faibles.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +4, Int –4. Les élémentaires du Feu sont d'une agilité remarquable, mais ils peuvent se montrer aussi irréfléchis qu'un feu normal.
- Petite taille. Lorsqu'ils sont de taille P, les élémentaires du Feu bénéficient de bonus de taille de +1 à la classe d'armure, de +1 aux jets d'attaque et de +4 aux tests de Discrétion. Cependant, ils doivent utiliser des armes plus petites que les créatures de taille M et la charge qu'ils peuvent soulever est limitée à 75 % du poids que sont capables de porter les personnages de taille M.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement de base est de 15 mètres.
- Vision dans le noir. Un élémentaire du Feu voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : igné.
- Élémentaire: Les élémentaires du Feu sont immunisés contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.
- Classe de prédilection : élémentaire du feu. En cas de multiclassage, les meilleures options restent le guerrier, le barbare et le roublard.

Compétences de classe

Les compétences de l'élémentaire du Feu (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Lorsqu'il atteint la taille M, l'élémentaire du Feu perd son bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion.

Lorsqu'il atteint la taille G, il subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'élémentaire du feu :

Armes et armures. Les élémentaires du Feu ne sont pas formés au maniement des armes et des boucliers. Ils ne sont pas davantage formés au port de l'armure.

Dons. L'élémentaire du Feu reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3 et 9. Il reçoit Science de l'initiative au niveau 1 et Attaque

LE A–18 : ÉLÉMENTAIRE DU FEU

iveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Créature du Feu, don, aversion pour l'eau, coup 1d4 + 1d4 de feu, armure naturelle +3, Science de l'initiative
2	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod. d'Int	1	Départ de feu, Attaque en finesse (coup), Dex +2
3	3d8	+2	+3	+1	+1	2 + mod. d'Int	1	Don, Con +2
4	4d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod. d'Int	2	For +2
5	4d8	+3	+4	+1	+1	–	2	Taille M, Con +2
6	4d8	+3	+4	+1	+1	–	2	Coup 1d6 + 1d6 de feu, Dex +2
7	5d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod. d'Int	3	Con +2
8	5d8	+3	+4	+1	+1	–	3	Dex +2
9	6d8	+4	+5	+2	+2	2 + mod. d'Int	3	Don, coup 1d8 + 1d8 de feu
10	6d8	+4	+5	+2	+2	–	4	For +2
11	7d8	+5	+5	+2	+2	2 + mod. d'Int	4	armure naturelle +4
12	7d8	+5	+5	+2	+2	–	4	Coup 2d6 + 2d6 de feu
13	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	2 + mod. d'Int	5	Taille G, allonge 3 m
14	8d8	+6/+1	+6	+2	+2	–	5	RD (5/+1)

en finesse (coup) au niveau 2, tous deux en qualité de don supplémentaire. Après le niveau 14, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Coup. Un élémentaire du Feu peut frapper ses ennemis en leur infligeant les dégâts indiqués plus une fois et demie son bonus de Force, auxquels on rajoute ses dégâts de feu. Par exemple, un élémentaire du Feu de niveau 1 doté d'une Force de 12 inflige 1d4+1 points de dégâts plus 1d4 points de dégâts de feu lorsqu'il porte cette attaque. C'est une arme naturelle.

Créature du Feu (Ext). Un élémentaire du Feu est immunisé contre les dégâts de feu, mais il subit un malus de –10 aux jets de sauvegarde contre les attaques de froid. Si une telle attaque ne lui accorde pas de jet de sauvegarde, il subit alors le double des dégâts.

Départ de feu (Ext). À partir du niveau 2, toute créature touchée par un coup de l'élémentaire du Feu doit réussir un jet de Réflexes sous peine de s'enflammer (DD 10 + la moitié du nombre de dés de vie de l'élémentaire dans ses niveaux de classe + son modificateur de Con). La victime peut éteindre les flammes en y consacrant une action de mouvement. Les adversaires qui frappent l'élémentaire du Feu à mains nues ou à l'aide d'armes naturelles subissent les dégâts de feu, comme si l'élémentaire les avait touchés. Ils prennent aussi le risque de s'enflammer à moins de réussir leur jet de Réflexes.

Aversion pour l'eau. Un élémentaire du Feu ne peut entrer dans l'eau ou tout autre liquide non inflammable. Un plan d'eau constitue donc un obstacle infranchissable, sauf si l'élémentaire peut le franchir en l'enjambant ou en sautant par-dessus.

ETTERCAP

Aberration

Les ettercaps sont des créatures étranges, proches des araignées. Ils sont fourbes, bien qu'ils ne soient pas particulièrement forts ou intelligents. Ils sont habiles à se faufiler partout et peuvent même passer pour des humains courtauds et obèses, à condition d'être vêtus d'un grand manteau. Ils ne vivent que pour manger et se reproduire, mais il est possible de rencontrer un ettercap errant à la recherche d'un partenaire ou d'un repas particulièrement copieux. Les ettercaps sont des personnages très amusants à incarner pour les joueurs qui aiment les choses un peu bizarres et les monstres arachnoïdes.

L'essentiel de l'efficacité d'un ettercap réside dans son venin affaiblissant, qui peut se montrer utile pour ceux qui désirent capturer des prisonniers en vue de les interroger. Sa capacité à tisser des toiles est très utile dans les endroits propices aux embuscades. Sa morsure est puissante et ses dés de vie ne sont pas négligeables. Un ettercap n'est sans doute pas le meilleur guerrier que l'on puisse trouver, mais il peut se montrer efficace en seconde ligne et il peut faire office de roublard lorsqu'il utilise son venin en guise d'attaque sournoise, sans compter sa réserve naturelle de cordes et de filets.



Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +4, Int –4, Cha –2. Les ettercaps ressemblent à la vermine qu'ils côtoient : rapides, mais pas très malins ni très agréables à regarder.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre et d'escalade est de 9 mètres. Comme toutes les créatures capables de grimper, ils bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peuvent toujours faire 10 sur ces mêmes tests.
- Vision dans le noir. Un ettercap voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Vision nocturne. Les ettercaps voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage telle que la clarté de la lune, des étoiles ou des torches. Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Compétences. Lorsqu'ils sont dans l'ombre, ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Discrétion.
- Langues. D'office : commun.
- Classe de prédilection : ettercap. En cas de multiclassage, la meilleure option reste le roublard. Un ettercap peut également faire un bon moine.

Compétences de classe

Les compétences de l'ettercap (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'ettercap :

Armes et armures. Les ettercaps ne sont pas formés au maniement des armes et des boucliers, et ils ne sont pas davantage formés au port de l'armure.

Dons. L'ettercap reçoit un don au niveau 1, puis un autre au niveau 5.

TABLE A–19 : ETTERCAP

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, armure naturelle +1, morsure 1d6, venin (1d4 Dex, 1d4 Dex)
2	1d8	+0	+0	+0	+2	–	1	Toile (1 fois/jour), 2 griffes 1d3
3	2d8	+1	+0	+0	+3	2 + mod. d'Int	2	Con +2
4	2d8	+1	+0	+0	+3	–	2	Toile (2 fois/jour), Sag +2
5	3d8	+2	+1	+1	+3	2 + mod. d'Int	3	Don, morsure 1d8, venin (1d6 Dex, 1d6 Dex)
6	3d8	+2	+1	+1	+3	–	3	Dex +2
7	4d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod. d'Int	3	Toile (4 fois/jour)
8	4d8	+3	+1	+1	+4	–	4	Sag +2, venin (1d6 Dex, 2d6 Dex)
9	5d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod. d'Int	4	Toile (8 fois/jour)

rès le niveau 9, il acquiert ses dons normalement en fonction de son reau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Morsure. Sa morsure est une arme naturelle qui inflige les dégâts liqués plus son bonus de Force.

Venin (Ext). Lorsqu'il mord, il injecte un venin qui inflige les gâts initiaux et secondaires indiqués (DD 10 + la moitié des dés vie de l'ettercap dans ses niveaux de classe + son modificateur Con).

Griffes. À partir du niveau 2, l'ettercap peut griffer deux fois en ligeant les dégâts indiqués plus la moitié de son bonus de Force. Ce nt des armes naturelles.

Toile (Ext). Dès le niveau 2, l'ettercap est capable de tisser des les gluantes utilisables en combat. Ces toiles sont similaires à des ets (voir le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*) et ont les caractéris-ues citées dans la partie du *Manuel des Monstres* consacrée à l'et-cap. Le fait de tisser une toile et de la lancer est considéré comme e action simple. Au début, l'ettercap ne peut utiliser ce pouvoir ois par jour. Aux niveaux 4, 7 et 9, il aura la possibilité de le faire ux, quatre puis huit fois.

AGELLEUR MENTAL

erration

s flagelleurs mentaux, comme les drows et les driders, terrorisent longue date les aventuriers et les héros qui osent pénétrer dans les ofondeurs chtoniennes. Ces aberrations arrachent le cerveau de urs victimes. Comme si cela ne suffisait pas, son nom est triple-ent justifié, puisqu'il dispose en outre de pouvoirs psioniques et ne *décharge mentale* capable de réduire l'adversaire à une masse de lée tremblante.

L'ajustement de niveau du flagelleur mental est très élevé (+7), ce qui t que l'essentiel de l'évolution de cette classe monstrueuse consiste à eindre un point où le personnage flagelleur mental peut rivaliser avec flagelleur mental standard. Ce genre de monstre dispose de certains uvoirs à répartir jusqu'à ce niveau, mais sa *décharge mentale* est un uvoir caractéristique, disponible le plus tôt possible. On le trouve dès niveau 4, mais il est réduit à une seule utilisation par jour, avec un DD jet de sauvegarde assez bas et une limitation à une unique cible. Une r une, ces limitations s'effacent jusqu'à ce que le personnage soit pable d'infliger ses 3d4 rounds d'étourdissement en cône et à volonté. s autres pouvoirs psioniques du flagelleur mental apparaissent dans rdre de leur niveau de sort, du plus bas au plus élevé.

C'est par acquis de conscience que nous suggérons les choix de ogression du flagelleur mental, à moins que la campagne ne prenne s proportions légendaires, au-delà du niveau 20. Dans ce cas, le eilleur choix pour le flagelleur mental sera de se conformer à la dition en devenant magicien. Avec son bonus d'Intelligence de +8, personnage flagelleur mental peut développer, avec le temps et xpérience, un formidable potentiel d'archimage, et il sera très diffi-e de résister à ses sorts.

actéristiques raciales

Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Int +2. Les lagelleurs mentaux sont des créatures intelligentes, bien que leur mode de pensée soit très différent de celui des humains.

Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de mètres.

Vision dans le noir. Les flagelleurs mentaux voient jusqu'à 9 mètres ans le noir le plus complet.

Langues. D'office : commun des Profondeurs. Toutefois, les flagel-eurs mentaux préfèrent communiquer par télépathie.

Classe de prédilection : flagelleur mental. Les meilleurs choix de ulticlassage restent le magicien et l'ensorceleur.

Compétences de classe

Les compétences du flagelleur mental (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (deux au choix, à choisir au niveau 1) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de flagelleur mental :

Armes et armures. Le flagelleur mental n'est pas formé au maniement des armes et du bouclier. Il n'est pas davantage formé au port de l'armure.

Dons. Le flagelleur mental reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 5 et 11. Après le niveau 15, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Tentacules. Le flagelleur mental utiliser ses quatre tentacules faciaux pour se nourrir, mais il apprend également à s'en servir pour combattre. Ces tentacules sont des armes naturelles de corps à corps et infligent les dégâts indiqués majorés du bonus de Force. Un flagelleur mental qui ne peut plus se servir de ses quatre tentacules en combat peut toujours les utiliser pour se nourrir hors du combat.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le flagelleur mental doit commencer par toucher une créature de taille P, M ou G (ou une créature de taille TG s'il parvient à atteindre sa tête) à l'aide d'un de ses tentacules. Une fois que le flagelleur mental a agrippé sa proie, il peut fixer lors de sa prochaine action tous ses tentacules restants en remportant un test de lutte opposé. Sa victime peut tenter de se dégager en remportant un test de lutte opposé, mais le flagelleur mental bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 par tentacule fixé au crâne de sa victime au début du tour de jeu de cette dernière.

Télépathie (Sur). Dès le niveau 2, le flagelleur mental dispose de télépathie à la portée indiquée. Il peut communiquer télépathiquement avec toute créature dotée de langage située à portée.

Facultés psioniques (Mag). Dès le niveau 3, un flagelleur mental gagne des facultés psioniques. Sauf indication contraire, elles sont utilisables à volonté. Le niveau d'ensorceleur effectif pour ces pouvoirs est égal au nombre de dés de vie issus des niveaux de classe du flagelleur mental. Le DD du jet de sauvegarde visant à résister à ces effets psioniques est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du flagelleur mental.

***Décharge mentale* (Mag).** Dès le niveau 4, le flagelleur mental peut émettre une décharge d'énergie mentale. Une créature attaquée par une *décharge mentale* peut tenter un jet de Volonté (DD 10 + la moitié des DV issus des niveaux de classe du flagelleur mental + son modificateur de Cha) pour éviter d'être étourdie. Au départ, ce pouvoir ne peut être utilisé que 1 fois par jour, et contre une seule créature située dans les 3 mètres, l'étourdissement ne durant que 1d4 rounds. Tandis que le flagelleur mental gagne des niveaux, il peut en faire usage plus souvent, et la durée de l'effet augmente. Au niveau 14, le flagelleur mental peut utiliser sa *décharge mentale* à volonté. Elle affecte toutes les créatures dans un cône de 18 mètres et celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont étourdies pendant 3d4 rounds.

Résistance à la magie (Ext). À partir du niveau 6, le flagelleur mental gagne une résistance à la magie de 10 + son niveau de classe.

Décervelage (Ext). À partir du niveau 12, si le flagelleur mental commence son tour de jeu avec quatre tentacules fixés autour du crâne d'une créature et s'il remporte un test de lutte opposé, il extrait brutalement le cerveau de sa victime, la tuant sur le coup (à moins qu'elle n'ait plusieurs cerveaux où que ce ne soit pas un organe vital pour elle).

Table A–20 : flagelleur mental

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, 2 tentacules 1d4, armure naturelle +1
2	1d8	+0	+0	+0	+2	–	1	For +2, télépathie 3 m
3	2d8	+1	+0	+0	+3	2 + mod. d'Int	2	Sag +2, facultés psionique (*détection de pensées, lévitation*)
4	2d8	+1	+0	+0	+3	–	2	Con +2, *décharge mentale* (1 fois/jour, 1 créature, 1d4 rounds)
5	3d8	+2	+1	+1	+3	2 + mod. d'Int	3	Int +2, 3 tentacules 1d4, faculté psionique (*suggestion*), télépathie (18 m), don
6	3d8	+2	+1	+1	+3	–	3	Dex +2, résistance à la magie, armure naturelle +2
7	4d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod. d'Int	4	Cha +2, faculté psionique (*charme-monstre*)
8	4d8	+3	+1	+1	+4	–	4	Étreinte, *décharge mentale* (3 fois/jour, cône de 3 m, 1d4 rounds)
9	5d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod. d'Int	5	Int +2, 4 tentacules 1d4, télépathie (30 m)
10	5d8	+3	+1	+1	+4	–	5	Sag +2, armure naturelle +3
11	6d8	+4	+2	+2	+5	2 + mod. d'Int	6	Don, Cha +2, *décharge mentale* (3 fois/jour, cône de 9 m, 1d4 rounds)
12	6d8	+4	+2	+2	+5	–	6	Décervelage, faculté psionique (*changement de plan*, 1 fois/jour), *décharge mentale* (3 fois/jour, cône de 9 m, 2d4 rounds)
13	7d8	+5	+2	+2	+5	2 + mod. d'Int	7	Int +2, Dex +2
14	7d8	+5	+2	+2	+5	–	7	Sag +2, *décharge mentale* (à volonté, cône de 18 m, 3d4 rounds)
15	8d8	+6/+1	+2	+2	+6	2 + mod. d'Int	8	Cha +2, facultés psionique (*changement de plan, projection astrale*)

Flamion (salamandre)

Extérieur (Feu)

Comme leurs grandes cousines, les flamions sont des êtres très semblables à des serpents et sont originaires du plan élémentaire du Feu. Ils sont dotés d'un grand talent naturel pour le travail du métal et sont assez redoutables au combat grâce à leurs attaques multiples et à leurs dégâts de feu. Pour les joueurs qui désirent incarner un monstre doté d'un NPE de départ assez bas tout en ayant quelques pouvoirs originaux, le flamion constitue un bon choix de personnage. Le flamion se joint parfois à une compagnie d'aventuriers après avoir été appelé dans le plan Matériel par le sort *allié d'outreplan* et après avoir pris la décision d'y rester une fois sa mission accomplie.

Les éléments de base de la classe de monstre de flamion sont l'immunité contre le feu, une robuste armure naturelle, les augmentations de ses valeurs de caractéristique, le pouvoir de constriction et les dégâts supplémentaires de feu qui renforcent ses attaques. Au début, les dégâts causés par le feu sont modestes et se font un peu plus intenses au terme de la classe. Le flamion acquiert son pouvoir de constriction au milieu de sa progression.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Int +2, Sag +2. Les flamions sont astucieux et ont l'esprit vif.



ABLE A–21 : FLAMION

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Créature du Feu, don, armure naturelle +3, queue 1d4, chaleur 1d2, arme traditionnelle
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	1	Chaleur 1d4, For +2
3	2d8	+2	+3	+3	+3	–	1	Armure naturelle +5, Cha +2
4	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	Constriction, Dex +2
5	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Don, armure naturelle +7, Int +2
6	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Con +2
7	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Chaleur 1d6, Sag +2

- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les flamions bénéficient d'un bonus de taille de +1 à la classe d'armure, de +1 aux jets d'attaque et de +4 aux tests de Discrétion. Cependant, ils doivent utiliser des armes plus petites que celles des créatures de taille M et la charge qu'ils peuvent soulever est limitée à 75 % du poids que sont capables de porter les personnages de taille M.
- Arme traditionnelle. Pour les flamions, la demi-pique de salamandre est considérée comme une arme de guerre plutôt que comme une arme exotique (voir le Chapitre 5).
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres.
- Vision dans le noir. Un flamion voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Compétences. Bonus racial de +4 aux tests d'Artisanat (ferronnerie).
- Langues. D'office : igné.
- Classe de prédilection : flamion.

Compétences de classe

Les compétences du flamion (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les aprticularités et aptitudes de la classe de monstre du flamion.

Armes et armures. Les flamions sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. Le flamion reçoit un don au niveau 1, puis un autre au niveau 5. Après le niveau 7 il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Queue. Le flamion peut fouetter son adversaire d'un coup de queue. Cette arme naturelle inflige les dégâts indiqués plus la moitié de son bonus de Force.

Créature du Feu (Ext). Immunisés contre le feu. Ils subissent un malus de –10 aux jets de sauvegarde contre les attaques de froid. Si une telle attaque ne leur accorde pas de jet de sauvegarde, les flamions subissent alors le double des dégâts.

Chaleur (Ext). Le corps d'un flamion dégage une telle chaleur que ses attaques naturelles et ses attaques portées à l'aide d'armes en métal infligent les dégâts de feu indiqués en plus de leurs dégâts normaux.

Constriction (Ext). Lorsqu'il remporte un jet de lutte opposé contre un adversaire de taille M ou inférieure, le flamion lui inflige automatiquement les dégâts correspondants à son attaque de queue (y compris les dégâts dus à la chaleur).

FUMIGON

Élémentaire (Air)

Les fumigons sont des élémentaires maléfiques. Ils sont composés de fumée et sont de la même famille que les élémentaires de l'Air. Ils sont solitaires et utilisent leurs étranges pouvoirs pour protéger leur repaire. Leurs talents aériens, leur Dextérité élevée et leurs immunités sont leurs principaux attraits pour ceux qui voudraient incarner ce type de personnage. De plus, leurs pouvoirs les rendent efficaces pour le combat comme pour la dissimulation.

À ses débuts, le fumigon dispose de son armure naturelle et de la possibilité d'attaquer à l'aide de ses ailes. Au cours de son évolution, il acquiert de nouvelles attaques et la faculté de voler à grande vitesse, en même temps que sa Force, sa Dextérité et sa Constitution augmentent. Finalement, sa taille augmente, ainsi que son allonge. Il devient capable de se déplacer sous la forme d'un nuage de fumée et il développe une étrange attaque : griffes de brume.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +2, Int –4. Les fumigons sont rapides, mais pas plus intelligents que les autres élémentaires de l'Air.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. Un fumigon voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir plus complet.
- Langues. D'office : aérien.
- Élémentaire. Les fumigons sont immunisés contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.
- Classe de prédilection : fumigon. En cas de multiclassage, les meilleures options sont le guerrier et le roublard.

Compétences de classe

Les compétences du belker (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Lorsqu'il atteint la taille G, le fumigon subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de fumigon.

Armes et armures. Le fumigon n'est pas formé au maniement des armes et du bouclier, pas plus qu'il n'est formé au port de l'armure.

Dons. Le fumigon reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3 et 9. Il reçoit également Attaque en finesse (aile) en qualité de bonus supplémentaire au niveau 5. Après le niveau 12, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Ailes. Un fumigon dispose de deux attaques portées à l'aide de ses ailes qui infligent les dégâts indiqués plus son bonus de Force. Ce sont des armes naturelles.

Morsure. Dès le niveau 2, le fumigon peut mordre. Il s'agit d'une arme naturelle qui inflige les dégâts indiqués plus la moitié de son bonus de Force.

Griffes. Au niveau 4, le fumigon est capable d'utiliser ses griffes. Ce sont des armes naturelles infligeant les dégâts indiqués plus la moitié de son bonus de Force.

Table A–22 : Fumigon

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Créature de l'Air, don, armure naturelle +1, 2 ailes 1d4
2	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod. d'Int	2	armure naturelle +2, morsure 1d3, Dex +2
3	3d8	+2	+3	+1	+1	2 + mod. d'Int	2	Vol 9 m (parfaite), For +2, don, état brumeux (5 rounds/jour)
4	3d8	+2	+3	+1	+1	–	3	Dex +2, armure naturelle +3, 2 griffes 1d3
5	4d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod. d'Int	3	Vol 12 m (parfaite), Attaque en finesse (aile)
6	4d8	+3	+4	+1	+1	–	4	Con +2, armure naturelle +4, état brumeux (10 rounds/jour)
7	5d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod. d'Int	5	Vol 15 m (parfaite), ailes 1d6
8	5d8	+3	+4	+1	+1	–	5	Dex +2, armure naturelle +5, griffes de brume
9	6d8	+4	+5	+2	+2	2 + mod. d'Int	5	For +2, don, morsure 1d4, état brumeux (15 rounds/jour)
10	6d8	+4	+5	+2	+2	–	6	Taille G, allonge 3 m, armure naturelle +8
11	7d8	+5	+5	+2	+2	2 + mod. d'Int	6	Dex +2
12	7d8	+5	+5	+2	+2	–	6	État brumeux (20 rounds/jour)

État brumeux (Sur). La plupart du temps, le corps du fumigon est plus ou moins solide. À partir du niveau 3, il peut choisir d'adopter la forme d'un nuage de fumée pour une durée allant jusqu'à 5 rounds par jour. Il peut changer de forme 1 fois par round au prix d'une action libre. Sous état brumeux, le fumigon peut voler à la vitesse de déplacement indiquée. Pour le reste, ce pouvoir est semblable au sort *état gazeux* lancé par un ensorceleur de niveau 7. Lorsqu'il atteint les niveaux 6, 9 et 12, le fumigon peut utiliser son état brumeux 5 rounds de plus par jour.

Griffes de brume (Ext). Arrivé au niveau 8, le fumigon sous état brumeux peut complètement engloutir ses adversaires en se positionnant au-dessus d'eux. Il enveloppe totalement un ennemi (qui doit être d'une catégorie de taille inférieure à la sienne) sans susciter d'attaque d'opportunité. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié des dés de vie du fumigon issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Con) ou inhaler une partie de la créature. Une fois à l'intérieur du corps de la victime, la fumée se solidifie sous forme de griffes ou de serres et commence à déchirer les organes qui l'entourent, en infligeant le triple des dégâts de griffes par round (modificateur de Force +0). La victime peut tenter un jet de Vigueur tous les rounds suivants pour tenter d'expectorer cette calamité.

GÉANT DES PIERRES

Géant (Terre)

Les géants des pierres, qui font figure d'exception parmi leur race, sont généralement neutres. Ils ne s'impliquent pas pour de justes causes comme les géants des tempêtes et certains géants des nuages, mais ne répondent pas non plus à l'appel des forces maléfiques comme leurs autres cousins. Si certains les considèrent comme des idiots qui passent leur temps à jeter des rochers, les géants des pierres sont en réalité aussi intelligents que les humains, et relativement civilisés, préférant qu'on les laisse vivre en paix, s'occupant de leur existence et de leur culture. Les jeunes géants des pierres quittent parfois leur foyer en quête de gloire ou pour élucider quelque grave problème. Il s'agit d'un bon choix de personnage pour les joueurs qui souhaitent interpréter un géant sans endurer les stigmates d'une nature profondément maléfique.

Les géants des pierres n'ont aucun pouvoir magique étrange : leur ajustement de niveau de +4 est justifié par leur Force et leur Constitution considérables, leur capacité à lancer et réceptionner des rochers, et leur armure naturelle. Les 14 DV de ces géants (plus l'ajustement de niveau) confèrent à la classe un grand nombre de niveaux sur lesquels sont distribués ces atouts : ce genre de personnage sera donc équilibré, quel que soit son niveau.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +4. Les géants des pierres sont très forts et deviennent plus puissants encore avec le temps.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir. Les géants des pierres voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Compétences. Bonus racial de +8 aux tests de Discrétion en terrain rocheux.
- Langues. D'office : commun et géant.
- Classe de prédilection : géant des pierres. Les meilleurs choix de multiclassage restent le barbare, le guerrier et le rôdeur.

Compétences de classe

Les compétences du géant des pierres (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Escalade (For), Profession (Sag) et Saut (Fort).

Lorsqu'il atteint la taille G, un géant des pierres subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de géant des pierres :

Armes et armures. Les géants des pierres sont formés au maniement des armes courante et de guerre, ainsi que du bouclier. Ils sont également formés au port des armures légères.

Dons. Le géant des pierres reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3, 8, 12 et 15. Après le niveau 18, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Jet de rochers (Ext). Les géants des pierres bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque quand ils lancent des rochers. Un rocher lancé par un géant des pierres inflige les dégâts indiqués majorés de son bonus de Force. La portée maximale d'un rocher est égale au facteur de portée x 5).

Réception de rochers (Ext). Un géant des pierres peut réceptionner des rochers (ou projectiles similaires) de taille P, M ou G. Une fois par round, il a droit à un jet de Réflexes pour bloquer un rocher qui aurait dû le toucher (action libre). Le DD de ce jet est de 15 pour un rocher de taille P, de 20 s'il est de taille M et de 25 s'il est de taille G (si le projectile a un bonus magique à l'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant). Le géant doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

ABLE A–23 : GÉANT DES PIERRES

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Créature de la Terre, don, armure naturelle +3
2	2d8	+1	+0	+3	+0	2 + mod. d'Int	1	Con +2
3	3d8	+2	+1	+3	+1	2 + mod. d'Int	2	Don, For +2
4	3d8	+2	+1	+3	+1	–	2	Jet de rochers (1d8, facteur de portée 18 m), armure naturelle +5
5	4d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	2	For +2
6	5d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	3	Réception de rochers
7	5d8	+3	+1	+4	+1	–	3	For +2, armure naturelle +7
8	6d8	+4	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int	3	Don, Dex +2
9	7d8	+5	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int	4	Jet de rochers (2d6, facteur de portée 36 m)
10	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	2 + mod. d'Int	4	Armure naturelle +9
11	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	–	5	Taille G, allonge 3 m, Con +2
12	9d8	+6/+1	+3	+6	+3	2 + mod. d'Int	5	Don, For +2
13	10d8	+7/+2	+3	+7	+3	2 + mod. d'Int	6	Dex +2, armure naturelle +11
14	11d8	+8/+3	+3	+7	+3	2 + mod. d'Int	6	Jet de rochers (2d8, facteur de portée 54 m)
15	12d8	+9/+4	+4	+8	+4	2 + mod. d'Int	7	Don, For +2
16	13d8	+9/+4	+4	+8	+4	2 + mod. d'Int	7	Con +2
17	14d8	+10/+5	+4	+9	+4	2 + mod. d'Int	8	For +2
18	14d8	+10/+5	+4	+9	+4	–	8	Con +2

GÉANT DU FEU

Géant (Feu)

De tous les géants maléfiques, les géants du feu, avec leur force herculéenne et leur taille imposante, sont ceux dont la tournure d'esprit est la plus militaire et probablement ceux qui possèdent les meilleures armes et armures. Élevés dans une hiérarchie très stricte au sein de leur famille et de leur clan, les géants du feu sont habitués à recevoir des ordres et peuvent parfaitement s'intégrer dans un groupe d'aventuriers une fois que leur place dans l'ordre des préséances est fermement établie. Un géant du feu peut résister aux traits d'une baliste et à de puissantes boules de feu sans sourciller. On a vu certains des plus robustes d'entre eux s'attaquer en combat singulier à des dragons de leur taille et survivre pour le raconter.

Les géants du feu ont peu de pouvoirs spéciaux. Ils sont immunisés contre le feu dès le début. Il leur reste leur allonge et leur capacité à lancer des rochers en tant qu'armes à distance, ce qui n'a rien d'exceptionnel pour des créatures de leur taille possédant leurs dés de vie. Leurs dés de vie et valeurs de caractéristique augmentent régulièrement depuis le niveau 1 jusqu'à leur NPE final de 19. Les géants du feu sont si forts et résistants que leurs valeurs de caractéristique augmentent presque à chaque niveau, ce qui en fait des personnages intéressants malgré le fait qu'ils ne bénéficient pas des dons ou des pouvoirs spéciaux propres aux guerriers ou aux autres classes martiales.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +4. Les géants du feu sont extrêmement forts et le deviennent encore plus en vieillissant.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir. Un géant du feu voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun et géant.
- Classe de prédilection : géant du feu. En cas de multiclassage, le guerrier reste la meilleure option pour un géant du feu.
- Divinité tutélaire : Surtur, le dieu de tous les géants du feu. La plupart des géants du feu qui choisissent de se multiclasser en prêtre vénèrent Surtur, un géant du feu d'une taille monumentale armé d'une épée de flammes, et choisissent leurs domaines dans sa liste (Duperie, Guerre, Loi et Mal).

ABLE A–24 : GÉANT DU FEU

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Créature du Feu, don, armure naturelle +2
2	2d8	+1	+0	+3	+0	2 + mod. d'Int	1	–
3	3d8	+2	+1	+3	+1	2 + mod. d'Int	2	Don, Con +2
4	3d8	+2	+1	+3	+1	–	2	For +2, armure naturelle +4
5	4d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	3	Jet de rochers (1d6, facteur de portée 9 m), –2 Dex
6	5d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	3	For +2, réception de rochers
7	5d8	+3	+1	+4	+1	–	4	Con +2, armure naturelle +6
8	6d8	+4	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int	4	Don, For +2
9	7d8	+5	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int	4	Jet de rochers (1d8, facteur de portée 18 m)
10	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	2 + mod. d'Int	5	For +2
11	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	–	5	Taille G, allonge 3 m, Con +2, armure naturelle +8
12	9d8	+6/+1	+3	+6	+3	2 + mod. d'Int	6	Don, For +2
13	10d8	+7/+2	+3	+7	+3	2 + mod. d'Int	6	–
14	11d8	+8/+3	+3	+7	+3	2 + mod. d'Int	7	Jet de rochers (2d6, facteur de portée 36 m), For +2
15	12d8	+9/+4	+4	+8	+4	2 + mod. d'Int	7	Don, Con +2
16	13d8	+9/+4	+4	+8	+4	2 + mod. d'Int	8	For +2
17	13d8	+9/+4	+4	+8	+4	–	8	Con +2
18	14d8	+10/+5	+4	+9	+4	2 + mod. d'Int	9	For +2
19	15d8	+11/+6/+1	+5	+9	+5	2 + mod. d'Int	10	Don

Compétences de classe

Les compétences du géant du feu (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Escalade (For), Profession (Sag) et Saut (For).

Lorsqu'il atteint la taille G, un géant du feu subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de géant du feu :

Armes et armures. Les géants du feu sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que du bouclier. Ils sont également formés au port des armures légères et intermédiaires.

Dons. Un géant du feu reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3, 8, 12, 15 et 19. Après le niveau 19, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Créature du Feu (Ext). Immunisé contre le feu. Ils subissent un malus de –10 aux jets de sauvegarde contre les attaques de froid. Si une telle attaque ne leur accorde pas de jet de sauvegarde, ils subissent alors le double des dégâts.

Jet de rochers (Ext). Les géants du feu bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque lorsqu'ils projettent des rochers. Les dégâts sont ceux qui sont indiqués plus leur bonus de Force. La portée maximale d'un rocher est de cinq fois le facteur de portée.

Réception de rochers (Ext). Un géant du feu peut rattraper des rochers de taille P, M ou G (ou des projectiles similaires). Une fois par round, un géant pris pour cible par un rocher peut effectuer un jet de Réflexes via une action libre pour le rattraper. Le DD est égal à 15 pour un rocher de taille P, de 20 pour un rocher de taille M et de 25 pour un rocher de taille G (un projectile doté d'un bonus magique à l'attaque augmente le DD d'autant). Le géant doit être conscient de l'attaque et prêt à la neutraliser.

GÉANT DU GIVRE

Géant (froid)

Comme les géants du feu, les géants du givre sont grands, forts et cruels. Contrairement aux géants du feu, ils sont irresponsables, aiment la destruction gratuite et sont plus enclins à combattre en bande désorganisée qu'en parfaite formation militaire. Du fait de leur nature rebelle, il peut arriver qu'un individu décide de fuir sa tribu pour échapper aux attentions d'un rival et qu'il entre ainsi en contact avec un groupe d'aventuriers. Les géants du givre sont de bons personnages pour les joueurs qui aiment incarner des barbares ou des vikings et qui recherchent quelque chose d'un peu différent.

Les géants du givre ont peu de pouvoirs spéciaux. Ils sont immunisés contre le froid dès le départ. Il leur reste leur allonge et leur capacité à lancer des rochers en tant qu'armes à distance, ce qui n'a rien d'exceptionnel pour des créatures de leur taille possédant leurs dés de vie. Leurs dés de vie et valeurs de caractéristique augmentent régulièrement depuis le niveau 1 jusqu'à leur NPE final de 18. Les géants du givre sont d'une telle puissance physique que leurs valeurs de caractéristique augmentent presque à chaque niveau, ce qui en fait des personnages intéressants malgré le fait qu'ils ne bénéficient pas des dons ou des pouvoirs spéciaux propres aux guerriers ou aux classes martiales.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +4. Les géants du givre sont extrêmement forts et le deviennent encore plus au fil de leur évolution.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir. Le géant du givre voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun et géant.
- Classe de prédilection : géant du givre. En cas de multiclassage, les meilleures options restent le guerrier et le barbare.
- Divinité tutélaire. Thrym, le dieu de tous les géants du givre. Les géants du givre qui choisissent de se multiclasser en prêtre vénèrent généralement Thrym, un géant du givre d'une taille titanesque armé d'une grande hache de glace, et choisissent leurs deux domaines dans sa liste (Chaos, Destruction, Guerre et Mal).

Compétences de classe

Les compétences du géant de givre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Escalade (For), Profession (Sag) et Saut (For).

Lorsqu'il atteint la taille G, le géant du givre subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de géant du givre :

Armes et armures. Les géants du givre sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais également du bouclier. Ils sont également formés au port de l'armure légère.

TABLE A–25 : GÉANT DU GIVRE

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Créature du froid, don, armure naturelle +2
2	2d8	+1	+0	+3	+0	2 + mod. d'Int	1	–
3	3d8	+2	+1	+3	+1	2 + mod. d'Int	2	Don, Con +2
4	3d8	+2	+1	+3	+1	–	2	For +2, armure naturelle +4
5	4d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	3	Jet de rochers (1d6, facteur de portée 9 m), Dex –2
6	5d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	3	For +2, réception de rochers
7	5d8	+3	+1	+4	+1	–	4	Con +2, armure naturelle +6
8	6d8	+4	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int	4	Don, For +2
9	7d8	+5	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int	4	–
10	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	2 + mod. d'Int	5	For +2, jet de rochers (1d8, facteur de portée 18 m)
11	8d8	+6/+1	+2	+6	+2	–	5	Taille G, allonge 3 m, Con +2, armure naturelle +8
12	9d8	+6/+1	+3	+6	+3	2 + mod. d'Int	6	Don, For +2
13	10d8	+7/+2	+3	+7	+3	2 + mod. d'Int	6	Armure naturelle +9
14	11d8	+8/+3	+3	+7	+3	2 + mod. d'Int	7	Jet de rochers (2d6, facteur de portée 36 m)
15	12d8	+9/+4	+4	+8	+4	2 + mod. d'Int	7	Don, For +2
16	13d8	+9/+4	+4	+8	+4	2 + mod. d'Int	8	Con +2
17	13d8	+9/+4	+4	+8	+4	–	8	For +2
18	14d8	+10/+5	+4	+9	+4	2 + mod. d'Int	9	Con +2

Dons. Le géant du givre reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3, 8, 12 et 15. Après le niveau 18, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Jet de rochers (Ext). Les géants du givre bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque lorsqu'ils projettent des rochers. Les dégâts sont ceux qui sont indiqués plus leur bonus de Force. La portée maximale d'un rocher est de cinq fois le facteur de portée.

Réception de rochers (Ext). Un géant du givre peut rattraper des rochers de taille P, M ou G (ou des projectiles similaires). Une fois par round, un géant pris pour cible par un rocher peut effectuer un jet de Réflexes via une action libre pour le rattraper. Le DD est de 15 pour un rocher de taille P, de 20 pour un rocher de taille M et de 25 pour un rocher de taille G (un projectile possédant un bonus magique à l'attaque augmente le DD d'autant). Le géant doit être conscient de l'attaque et prêt à la neutraliser.

GHAELE (CÉLESTE)

Extérieur (Chaos, Bien)

Les ghaeles sont les chevaliers errants des célestes. Ils sont chargés de rechercher le Mal partout où il relève la tête. Bien qu'ils soient tout à fait capables de l'attaquer de front, ils préfèrent assister les mortels dans leurs luttes contre lui, en les entraînant à utiliser leurs capacités au mieux et en les guidant sur le bon chemin. Les ghaeles disposent de pouvoirs phénoménaux, ce qui en fait des personnages très attractifs pour les joueurs.

Un personnage ghaele débute le jeu avec la faculté de lancer des sorts comme un prêtre et une résistance à trois types d'énergies. Plus il gagne de niveaux, plus ses pouvoirs de lanceur de sorts croissent, de même que ses résistances (dont certaines finiront par devenir des immunités). Il acquiert de nombreux pouvoirs magiques, une résistance à la magie et une réduction des dégâts qui grandiront aussi au fil du temps. Ses valeurs de caractéristique augmentent également et il obtient le pouvoir de se transformer en un globe d'énergie pure capable de voler et de projeter des rayons de lumière purificatrice. Un ghaele possède tant de pouvoirs qu'ils doivent être répartis sur une vingtaine de niveaux pour équilibrer son évolution. Comme ses 10 dés de vie sont bien en dessous de son NPE réel, un ghaele intégré dans un groupe d'aventuriers doit faire attention à ne pas surestimer sa capacité à suivre le rythme des prêtres et des guerriers pendant les combats.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Aucun. Les jeunes ghaeles ne sont ni plus forts ni moins forts, mentalement et physiquement, qu'un humain moyen. C'est au fil du temps qu'ils deviennent très puissants.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 18 mètres.
- Vision dans le noir. Le ghaele voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Vision nocturne. Les ghaeles voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage telle que la clarté de la lune, des étoiles ou des torches. Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Jets de sauvegarde. Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Langues. D'office : céleste, infernal et draconien.
- Classe de prédilection : ghaele. Du fait que les ghaeles ont un NPE de 20, leur multiclassage implique l'utilisation des règles de haut niveau (voir le guide des *Campagnes Légendaires* pour plus d'information).

Compétences de classe

Les compétences du ghaele (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (trois au choix, choisies au niveau 1) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Évasion (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse du ghaele :

Armes et armures. Les ghaeles sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. Le ghaele reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3, 7 et 15. Après le niveau 20, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (en se conformant aux règles de haut niveau ; voir le guide consacré aux *Campagnes Légendaires*).

Sorts. Le ghaele lance des sorts comme un prêtre de son niveau de classe (avec un niveau maximum de 14) et peut également préparer des sorts appartenant aux domaines suivants : Air, Animal, Bien, Chaos et Flore, comme s'ils faisaient partie de sa liste de sorts de prêtre.

Pouvoirs mineurs de ghaele (Mag). Dès le niveau 2, le ghaele peut utiliser les pouvoirs suivants, 1 fois par jour : *aide, compréhension des langages, couleurs dansantes, détection de l'invisibilité, détection de pensées, détection du Mal, flamme éternelle, lumières dansantes, modification d'apparence* et *soins légers*. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois par jour à partir du niveau 5, et à volonté à partir du niveau 8. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal au nombre de ses dés de vie dans la classe de ghaele (niveau maximum égal à 12 ; DD 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du ghaele).

Résistance à la magie. Au niveau 3, le ghaele développe une résistance à la magie égale à son niveau de classe +8.

Pouvoirs de ghaele (Mag). À partir du niveau 6, le ghaele peut utiliser les pouvoirs suivants, 1 fois par jour : *charme-monstre, dissipation de la magie, éclair multiple, image accomplie, immobilisation de monstre, invisibilité suprême* (sur lui-même) et *mur de force*. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois par jour au niveau 9, à l'exception d'*éclair multiple* et de *mur de force*. Au niveau 12, il peut les utiliser à volonté, à l'exception d'*éclair multiple* et de *mur de force*.

Aura de protection (Sur). À partir du niveau 6, le ghaele peut s'entourer d'un halo lumineux de 6 mètres de rayon (action libre). Cette aura agit comme un *cercle magique contre le Mal* (mais confère des bonus de +4 au lieu des +2 habituels). Au niveau 10, cette aura de protection fonctionne également comme un *globe d'invulnérabilité partielle*. Pour ce pouvoir, le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal au nombre de ses dés de vie dans sa classe de ghaele. Cette aura peut être dissipée, mais le ghaele n'a besoin que d'une action libre pour la réactiver lors du tour de jeu suivant.

Transformation (Sur). Lorsqu'il atteint le niveau 7, le ghaele n'a besoin que d'une action simple pour passer de sa forme humanoïde à celle d'un globe intangible de lumière colorée de 1,50 mètre de diamètre. Sous cette forme, il peut voler à la vitesse de 45 mètres (parfaite), projeter des rayons de lumière (voir ci-dessous) et utiliser ses pouvoirs magiques, mais il ne peut attaquer physiquement ni utiliser son regard ou lancer des sorts. Le ghaele peut conserver la forme choisie aussi longtemps qu'il le désire. *Dissipation de la magie* et autres sorts similaires n'ont aucun effet sur ses transformations et il ne change pas de forme en mourant. Le sort de *vision lucide* révèle ses deux aspects superposés l'un à l'autre.

Rayon de lumière (Ext). Lorsqu'il est sous sa forme de globe lumineux, le ghaele peut projeter deux rayons de lumière par round, infligeant les dégâts indiqués, avec une portée de 90 mètres.

TABLE A–26 : GHAELE

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, sorts, créature du Bien et du Chaos
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	1	Pouvoirs mineurs de ghaele (1 fois/jour), Dex +2
3	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Don, résistance à la magie, Int +2
4	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	2	Don des langues, For +2, armure naturelle +2
5	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	3	Pouvoirs mineurs de ghaele (3 fois/jour), résistances (acide 5, électricité 5, froid 5), Sag +2
6	5d8	+5	+4	+4	+4	–	3	Pouvoirs de ghaele (1 fois/jour), Cha +2, aura de protection (*cercle magique contre le Mal*)
7	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	4	Transformation, rayon de lumière 2d6, VD vol 45 m (parfaite), regard (1,50 m, 1 DV), For +2, don
8	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	Pouvoirs mineurs de ghaele (à volonté), immunités (électricité, pétrification), Int +2
9	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	5	Pouvoirs de ghaele (1 fois/jour ou 3 fois/jour), armure naturelle +4
10	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	6	RD (5/+1), Sag +2, aura de protection (*globe d'invulnérabilité partielle*), regard (4,50 m, 3 DV)
11	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	7	Rayon de lumière 2d8, For +2, armure naturelle +6
12	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod. d'Int	8	Pouvoirs de ghaele (1 fois/jour ou à volonté), Int +2
13	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	–	8	Résistances (acide 10, froid 10), regard (9 m, 5 DV), For +2, armure naturelle +8
14	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	–	9	Pouvoirs suprêmes de ghaele (1 foius/jour), Cha +2
15	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	8 + mod. d'Int	9	Rayon de lumière 2d12, For +2, Sag +2, armure naturelle +10, don
16	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	–	10	Con +2, regard (18 m, 5 DV), énergie positive
17	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	–	10	Pouvoirs suprêmes de ghaele (1 fois/jour ou 3 fois/jour), armure naturelle +12
18	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	8 + mod. d'Int	11	For +2, Cha +2
19	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	–	12	RD (10/+2), Con +2, armure naturelle +14
20	10d8	+10/+5	+7	+7	+7	–	13	Pouvoirs suprêmes de ghaele (1 fois/jour ou à volonté), For +2

Regard (Sur). Dès le niveau 7, le ghaele sous sa forme humanoïde acquiert un regard capable de tuer un adversaire ou de le frapper de terreur. La portée de ce regard et le maximum de dés de vie des créatures affectées augmentent avec les niveaux du ghaele. Les créatures maléfiques du nombre de dés de vie indiqué ou moins doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du nombre de DV du ghaele dans ses niveaux de classe + le son modificateur de Cha) sous peine de mourir instantanément. En cas de réussite, la cible est tout de même affectée comme par un sort de *terreur* pendant 2d10 rounds. Les créatures non maléfiques du nombre de dés de vie indiqué (ou celles qui le sont mais qui possèdent un nombre de dés de vie supérieur à celui qui est indiqué) doivent réussir un jet de Volonté ou subir le même effet de terreur.

Pouvoirs suprêmes de ghaele (Mag). À partir du niveau 14, le ghaele peut utiliser *rayons prismatiques* et *téléportation sans erreur* (sur lui-même plus 25 kg de matériel uniquement), 1 fois par jour chacun, comme un ensorceleur de son niveau de classe (niveau maximum de jeteur de sorts égal à 12). Au niveau 17, il peut utiliser *téléportation sans erreur* 3 fois par jour et au niveau 20 il peut l'utiliser à volonté.

Énergie positive (Ext). Le ghaele peut imprégner son arme de corps à corps d'énergie céleste, ce qui lui permet d'infliger 2d6 points de dégâts d'énergie positive supplémentaires aux créatures du Mal. Il lui faut 1 minute de concentration pour modifier son épée de cette façon et l'effet dure 1 journée. Toutefois, cette énergie disparaît instantanément dès que l'arme n'est plus en possession du ghaele.

GOLEM DE CHAIR

Créature artificielle

Généralement créé par un lanceur de sorts pour en faire son gardien ou par quelque dément équipé des outils appropriés, chaque golem de chair est une pièce unique, avec son histoire et son but spécifique. Ceux, rarissimes, qui parviennent à développer une étincelle d'intelligence et réussissent à s'affranchir de l'emprise de leur maître sont souvent hantés par les images de leur passé. Les golems de chair sont intéressants à incarner pour les joueurs qui souhaitent explorer le concept du « monstre incompris qui fut un jour humain », mais aussi pour les joueurs qui apprécient plus simplement les avantages d'une invulnérabilité presque totale et de pouvoirs considérable au corps à corps.

L'essentiel de la classe monstrueuse du golem de chair repose sur ses immunités. L'archétype de la créature artificielle bénéficie de nombreuses immunités dès le début de la classe, mais ceci est équilibré par ses faibles bonus à l'attaque et aux jets de sauvegarde, de même que par le risque de mort instantanée s'il tombe à 0 point de vie. Au fil du temps, le golem devient de plus en plus résistant à la magie, jusqu'à développer une immunité complète. Le reste des caractéristiques de la classe est basé sur ses augmentations de valeurs de caractéristique, d'armure naturelle, de réduction des dégâts et de coups de poings, qui progressent de façon linéaire. Arrivé au faîte de sa classe, le golem atteint sa taille et son allonge maximales.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex –2, Int –6, Con –, Cha 1. Les golems de chair sont des amas de cadavres auxquels la magie a donné un semblant de vie, mais ils ne peuvent être aussi rapides ou intelligents que de véritables êtres vivants. Le golem, qui est une créature artificielle, ne possède pas de valeur de Constitution. Quant à sa valeur de Charisme de 1, elle est fixée une fois pour toutes et ne peut être augmentée.
- Créature artificielle. Le golem de chair est immunisé contre les effets mentaux, le poison, la maladie, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Bien que la plupart des créatures artificielles ne puissent guérir naturellement en se reposant, un

Table A–27 : golem de chair

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d10	+0	+0	+0	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, 2 coups 1d4, armure naturelle +3, vulnérabilité aux énergies magiques, folie dévastatrice
2	2d10	+1	+0	+0	+0	2 + mod. d'Int	2	For +2, résistance à la magie
3	3d10	+2	+1	+1	+1	2 + mod. d'Int	2	Don, 2 coups 1d6, armure naturelle +4
4	4d10	+3	+1	+1	+1	2 + mod. d'Int	3	–
5	4d10	+3	+1	+1	+1	–	3	For +2, armure naturelle +5
6	5d10	+3	+1	+1	+1	2 + mod. d'Int	3	RD (5/+1)
7	5d10	+3	+1	+1	+1	–	4	2 coups 1d8, armure naturelle +6
8	6d10	+4	+2	+2	+2	2 + mod. d'Int	4	Don, For +2, Int +2
9	6d10	+4	+2	+2	+2	–	5	Immunité contre la magie, armure naturelle +7
10	7d10	+5	+2	+2	+2	2 + mod. d'Int	5	2 coups 1d10
11	7d10	+5	+2	+2	+2	–	6	For +2, armure naturelle +8
12	8d10	+6/+1	+2	+2	+2	2 + mod. d'Int	6	2 coups 2d6, Int +2
13	8d10	+6/+1	+2	+2	+2	–	6	Armure naturelle +9
14	9d10	+6/+1	+3	+3	+3	2 + mod. d'Int	7	Don, For +2, 2 coups 2d8, taille G, allonge 3 m
15	9d10	+6/+1	+3	+3	+3	–	7	Armure naturelle +10

personnage golem de chair le peut. Un golem de chair est immunisé contre tous les effets qui requièrent un jet de Vigueur, à moins qu'ils n'affectent également les objets. Si un golem de chair se trouve amené à 0 point de vie, il est immédiatement détruit. Un golem détruit peut être ramené à la vie grâce à un sort de *souhait limité*, de *souhait* ou de *miracle* (le premier de ces sorts fait perdre un niveau au golem, les deux autres non).

- Immunité contre les énergies destructives. Un golem de chair est insensible aux dégâts causés par l'acide, l'électricité, le feu, le froid ou le son. Il est cependant affecté par certaines attaques d'énergie (voir ci-dessous).
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres. Ils sont incapables de courir.
- Vision dans le noir. Le golem voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun.
- Classe de prédilection : golem de chair. La meilleure option de multiclassage pour un golem de chair reste le guerrier.

Compétences de classe

En tant que créature artificielle, le golem de chair ne possède aucune compétence de classe et pas le moindre point de compétence. S'il se multiclasse, après le niveau 15, il acquiert des points de compétence normalement dans ses autres classes.

Lorsqu'il atteint la taille G, le golem de chair subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de golem de chair :

Armes et armures. Le golem de chair n'est pas formé au maniement des armes et du bouclier, pas plus qu'il n'est formé au port de l'armure.

Dons. Le golem de chair reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3, 8 et 14. Après le niveau 15, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Coup. Le golem de chair peut attaquer deux fois à l'aide de ses poings en infligeant les dégâts indiqués plus son bonus de Force. Ce sont des armes naturelles.

Vulnérabilité aux énergies magiques (Ext). Les golems de chair ont beau être insensibles aux énergies destructives ordinaires, certaines attaques énergétiques provenant de sources magiques les affectent d'une façon étrange. Les sorts, pouvoirs magiques ou pouvoirs surnaturels qui créent du froid ou du feu les ralentissent (comme s'ils étaient sous l'effet du sort *lenteur*) durant 2d6 rounds. Les attaques électriques leur rendent 1 point de vie pour 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement leur causer. Par exemple, un golem de chair frappé par un *éclair* infligeant normalement 18 points de dégâts récupérera en fait 6 points de vie. Un golem de chair ne tente jamais de jet de sauvegarde contre l'électricité.

Folie dévastatrice (Ext). Lors d'un combat, il y a 1 % de chances (cumulables) par round que l'esprit qui anime le golem devienne fou furieux. Devenu incontrôlable, le golem se déchaîne sur tout ce qui l'entoure et attaque la créature vivante la plus proche ou pulvérise tous les objets plus petits que lui si aucune créature ne se trouve à sa portée, puis il continue plus loin. Le golem se calme une fois qu'il n'a plus ni créature ni objet en vue. S'il se trouve à 18 mètres ou moins, le créateur du golem peut tenter d'en reprendre le contrôle en lui parlant fermement et de façon persuasive. Pour cela il lui faut réussir un test de Charisme (DD 19). Il peut renouveler son essai à chaque round. Le golem doit se reposer pendant 1 minute pour que ses chances d'être de nouveau submergé par la folie retombent à 0 %.

Résistance à la magie (Ext). Dès le niveau 2, la résistance à la magie du golem de chair est égale à son niveau de classe +10.

Immunité contre la magie (Sur). Au niveau 9, le golem de chair est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels (à l'exception des effets de froid, de feu et d'électricité décrits plus haut). Ce pouvoir se substitue à la résistance à la magie du golem.

GOULE

Mort-vivant

On les représente généralement comme des tueuses assoiffées de sang heureuses de se repaître de charogne, pourtant les goules furent un jour des créatures vivantes animées de véritables émotions. Il arrive parfois qu'une goule soit hantée par des souvenirs remontant à son ancienne existence, ce qui peut en faire un excellent personnage tragique. Un personnage joueur goule peut exprimer le désir de venger sa propre mort, de protéger un être qui lui était cher dans son ancienne vie ou de terrasser un ennemi du passé.. Les goules sont des personnages puissants du fait de leurs aptitudes au combat, plus particulièrement grâce à leur résistance à de nombreux types de dégâts.

L'essentiel de la force d'une goule vient du fait qu'il s'agit d'un mort-vivant. En plus des immunités classiques de son type, ses modificateurs aux valeurs de caractéristique sont avantageux et elle dispose d'attaques multiples par round (après le niveau 1). Malgré le fait qu'elle court le risque d'être détruite ou contrôlée par un prêtre à l'aide

d'énergie positive ou négative, même la goule la plus faible possède une résistance au renvoi des morts-vivants. Le plus gros inconvénient d'un personnage goule est probablement la possibilité d'être immédiatement détruit s'il descend à 0 point de vie. Une goule intelligente saura donc se montrer prudente au combat ou investir dans une armure, une protection magique ou le don Robustesse.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristiques de départ. For +2, Cha +2, Con –. Les goules sont plus fortes que les humains et suffisamment arrogantes pour considérer que la plupart des humanoïdes ne valent guère mieux que de la nourriture montée sur pattes. En tant que mort-vivant, une goule ne possède pas de valeur de Constitution.
- Mort-vivant: Les goules sont immunisées contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. La goule voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun.
- Classe de prédilection : goule. En cas de multiclassage, les meilleures options restent le guerrier, le roublard, l'ensorceleur et le magicien.

Compétences de classe

Les compétences de la goule (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de goule :

Armes et armures. Les goules sont formées au maniement des armes courantes, mais pas du bouclier. Elles ne sont pas formées au port de l'armure.

Dons. La goule reçoit un don au niveau 1. Après le niveau 6, elle acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Morsure. La morsure de la goule est une arme naturelle et inflige les dégâts indiqués plus son bonus de Force.

Griffes. À partir du niveau 2, la goule peut porter deux attaques à l'aide de ses griffes qui sont des armes naturelles et infligent les dégâts indiqués plus la moitié de son bonus de Force.

Paralysie (Ext). Une créature victime de la morsure ou des griffes d'une goule de niveau 2 et plus doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du nombre de dés de vie de la goule dans ses niveaux de classe + son modificateur de Cha) sous peine d'être paralysée pour la durée indiquée. Les elfes sont immunisés contre cet effet.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par une goule de niveau 5 revient à la vie sous la forme d'une goule de niveau 5 en 1d4 jours. Cette transformation peut être évitée si on lance *protection contre le Mal* sur la dépouille avant la fin de ce délai. Un rejeton est l'esclave de la goule qui l'a généré et le reste jusqu'à la mort de son maître. Une goule peut contrôler un nombre de rejetons égal au nombre de ses DV x 2. Si elle crée un rejeton au-delà de cette limite, le plus ancien se trouve libéré de son emprise.

GRIFFON

Créature magique

Les griffons volent et peuvent porter des cavaliers. Ils se battent bien, avec tous les atouts d'un aigle et la férocité d'un lion. Il faut être un joueur peu commun pour accepter le rôle subalterne d'une monture, même aussi exceptionnelle qu'un griffon. Et il faut un personnage qui ait de la trempe pour briser cette idée reçue et réussir à former des relations d'égalité, voire même d'amitié, avec un autre personnage, jusqu'à accepter de lui servir de monture de temps en temps.

Le griffon est tout de même un personnage monstrueux intéressant, malgré son absence de mains ou de membres capables de manipuler des objets ou de tenir une arme ou un bouclier. C'est un énorme désavantage et seul un joueur vraiment fervent peut en accepter la difficulté – même en échange de la possibilité de voler. L'évolution de cette classe monstrueuse est basée sur l'amélioration des aptitudes de vol du griffon, de ses valeurs de caractéristique, de son armure naturelle et de son odorat. Pour commencer, il n'est pas assez fort pour voler tout seul, mais il en devient capable en grandissant et est ensuite à même de porter un cavalier. Il acquiert la capacité de bondir peu après avoir appris à voler et son attaque de pattes arrière vient peu de temps après.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Int –6, Cha –2. Un griffon possède de grandes qualités grâce à la force, l'agilité et l'endurance qui ont fait la réputation de son espèce, mais il est tout de même handicapé par la faiblesse de son Intelligence.
- Créature magique. Les personnages griffons sont des créatures magiques.
- Vitesse de déplacement Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. Un griffon voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Vision nocturne. Les griffons voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage telle que la clarté de la lune, des étoiles ou des torches. Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Langues. D'office : aucune. Un griffon ne peut parler ou communiquer sans assistance magique, mais il comprend le commun.
- Classe de prédilection : griffon. En cas de multiclassage, les meilleures options restent le guerrier et le rôdeur.

Compétences de classe

Les compétences du griffon (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Saut (For).

Lorsqu'il atteint la taille G, le griffon subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

TABLE A–28 : GOULE

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d12	+0	+0	+0	+2	(4 + mod. d'Int) x 4	1	Don, armure naturelle +1, morsure 1d4, résistance au renvoi des morts-vivants +2
2	1d12	+0	+0	+0	+2	–	1	2 griffes 1d3, paralysie (1 mn), Dex +2, Cha +2
3	2d12	+1	+0	+0	+3	4 + mod. d'Int	1	Armure naturelle +2, Int +2, Sag +2
4	2d12	+1	+0	+0	+3	–	1	Morsure 1d6, paralysie (1d6+2 mn), Cha +2
5	2d12	+1	+0	+0	+3	–	1	Création de rejeton, Dex +2, Sag +2

ABLE A–29 : GRIFFON

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d10	+1	+2	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, morsure 1d6, armure naturelle +2, odorat (3 m)
2	2d10	+2	+3	+3	+0	2 + mod. d'Int	1	For +2, Dex +2, armure naturelle +3
3	3d10	+3	+3	+3	+1	2 + mod. d'Int	2	Don, VD vol 15 m (moyenne), 2 griffes 1d4
4	4d10	+4	+4	+4	+1	2 + mod. d'Int	2	For +2, Con +2, armure naturelle +4, bond
5	5d10	+5	+4	+4	+1	2 + mod. d'Int	3	Sag +2, odorat (6 m), morsure 1d8
6	5d10	+5	+4	+4	+1	–	3	For +2, Con +2, pattes arrière
7	6d10	+6	+5	+5	+2	2 + mod. d'Int	3	Don, armure naturelle +5
8	6d10	+6	+5	+5	+2	–	4	For +2, Dex +2, morsure 2d6
9	7d10	+7	+5	+5	+2	2 + mod. d'Int	4	Odorat (9 m), VD vol 24 m (moyenne)
10	7d10	+7	+5	+5	+2	–	4	Taille G (espace occupé 3 m), Con +2, armure naturelle +6

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de griffon :

Armes et armures. Les griffon ne sont pas formés au maniement des armes et du bouclier, et ne sont pas davantage formés au port de l'armure.

Dons. Le griffon reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3 et 7. Après le niveau 10, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Morsure. La morsure du griffon inflige les dégâts indiqués plus son bonus de Force. C'est une arme naturelle.

Griffes. Au niveau 3, le griffon peut porter deux attaques de griffes qui infligent les dégâts indiqués plus la moitié de son bonus de Force. Ce sont des armes naturelles.

Bond (Ext) Lorsqu'un griffon de niveau 4 ou plus charge un ennemi, il peut attaquer à outrance dans le même round.

Pattes arrière (Ext). Dès le niveau 6, le griffon qui bondit sur son ennemi peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (même bonus d'attaque qu'avec ses griffes) et lui infliger 1d6 points de dégâts plus la moitié de son bonus de Force. Ces attaques s'ajoutent aux autres attaques portées au cours d'un même round.

GRIG (ESPRIT FOLLET)

Fée

Les grigs sont les plus espiègles et les plus féroces de tous les esprits follets. Ils sont très petits et faibles physiquement, mais très malins et font bon usage de moyens tactiques, d'armes à distance et de leur magie pour défaire leurs ennemis. Il peut arriver qu'ils se lient d'amitié avec des elfes ou d'autres amis de la forêt et qu'ils se joignent à des compagnies d'aventuriers. Leur corps frêle et délicat n'est absolument pas adapté au corps à corps, mais ils savent être meurtriers avec un arc en main et peuvent se rendre invisibles pour diminuer les risques. Les grigs sont de bons personnages pour les joueurs qui auraient envie de relever un défi en incarnant un petit farceur assez fluet.

Le principal inconvénient des personnages grigs est leur maigre quota de dés de vie. Même au niveau 4, un grig n'a qu'un demi dé de vie et peut être tué par un coup critique à l'épée courte. Pour compenser cette vulnérabilité, il est pourvu d'une Dextérité très élevée et d'un bonus de taille à la classe d'armure, ainsi que de la faculté de voler et de se rendre invisible, ce qui devrat le tenir à l'abri du danger le temps d'arriver à gagner des niveaux dans une classe de personnage qui lui accordera plus de dés de vie. La courte progression de la classe de grig jusqu'à son NPE final de 4 lui permet de bénéficier d'augmentations de valeurs de caractéristique, de pouvoirs magiques utilisables plus souvent, d'une légère augmentation de sa classe d'armure et d'un don supplémentaire.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For –6, Dex +6. Les grigs sont frêles, mais incroyablement agiles.
- Très petite taille. Du fait de leur taille TP, les grigs bénéficient d'un bonus de taille de +2 à la classe d'armure, de +2 aux jets d'attaque et de +8 aux tests de Discrétion. Cependant ils doivent utiliser des armes plus petites que celles des créatures de taille M et la charge qu'ils peuvent soulever est limitée à 50 % du poids que sont capables de porter les personnages de taille M. Les grigs ont un espace occupé de 75 cm x 75 cm et une allonge de 0 m, ce qui signifie qu'ils sont obligés d'entrer dans l'espace contrôlé d'un adversaire lors d'un corps à corps, ce qui suscite une attaque d'opportunité.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre et de vol (médiocre) est de 6 mètres.
- Vision nocturne. Les grigs voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage telle que la clarté de la lune, des étoiles ou des torches. Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Compétences. Bonus racial de +2 aux tests de Détection, de Fouille et de Perception auditive. Bonus racial de +8 aux tests de Saut. Bonus racial de +5 aux tests de Déplacement silencieux effectués en forêt.
- Langues. D'office : commun et sylvestre.
- Classe de prédilection : grig. En cas de multiclassage, les meilleures options restent le roublard et l'ensorceleur.

Compétences de classe

Les compétences du grig (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de grig :

Armes et armures : Les grigs sont formés au maniement des armes courantes, de l'arc long composite et de l'épée courte, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. Un grig reçoit un don au niveau 1 et Esquive en qualité de don supplémentaire au niveau 2. Après le niveau 4, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Pouvoirs magiques. Le grig peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, selon la fréquence quotidienne indiquée, comme un ensorceleur de niveau 9 : *changement d'apparence*, *enchevêtrement*, *invisibilité* (sur lui-même uniquement), *pyrotechnie* et *ventriloquie*.

Résistance à la magie (Ext). Un grig possède une résistance à la magie égale à son niveau de classe +13.

Violon (Sur) S'il possède un violon à sa taille, un grig de niveau 4 peut accorder l'instrument sur lui-même et sur sa magie naturelle par un procédé similaire à la fabrication d'un objet magique. Il lui

TABLE A–30 : GRIG

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1/2 d6	+0	+2	+0	+2	(6 + mod. d'Int) x 4	1	Don, pouvoirs magiques (1 fois/jour), résistance à la magie
2	1/2 d6	+0	+2	+0	+2	–	1	VD vol 12 m (médiocre), Sag +2, Esquive
3	1/2 d6	+0	+2	+0	+2	–	1	Armure naturelle +1, Dex +2, Con +2
4	1/2 d6	+0	+2	+0	+2	–	1	Cha +2, armure naturelle +2, pouvoirs magiques (3 fois/jour), violon

faut une journée pour accomplir cette opération. Une fois le violon accordé, le grig peut s'en servir d'une façon particulière. Quand le musicien en joue, toutes les créatures (qui ne sont pas des esprits follets) présentes à moins de 9 mètres de l'instrument doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas être affectées par l'équivalent de *danse irrésistible d'Otto* tant que dure la musique. Seul le grig peut utiliser son violon de cette manière. Si l'instrument est séparé de son maître pendant plus d'une semaine, il faut recommencer le processus pour l'enchanter de nouveau. Le grig doit avoir choisi « violon » conjointement avec sa compétence Représentation pour utiliser ce pouvoir.

GUENAUDE MARINE

Humanoïde monstrueux

De toutes les guenaudes, la guenaude marine est la plus repoussante, la plus dégoûtante et la plus affreuse. La plupart de ses pouvoirs sont issus de son aspect hideux : plus son apparence est horrible, plus la guenaude marine en est fière. Aussi fortes que leurs congénères, les guenaudes marines n'ont aucun pouvoir pour se déguiser ou imiter autrui et doivent donc être prudentes hors de leur antre. Ce sont de bons personnages pour les joueurs qui apprécient les monstres qui apprécient les entrées théâtrales et cherchent une créature dont le NPE est inférieur à celui de la méduse (un autre monstre hideux).

Si les guenaudes marines n'ont que 3 DV, leurs deux pouvoirs principaux sont très puissants, permettant d'affaiblir de nombreuses créatures ou d'en abattre une d'un seul coup. Elles obtiennent donc d'abord une forme édulcorée de leur attaque affaiblissante, qui évolue vers son niveau définitif, et leur regard mortel ne leur est accordé qu'aux niveaux supérieurs. La résistance à la magie de la guenaude marine est moins performante que celle des autres guenaudes, mais elle l'obtient relativement tôt. Comme toutes les guenaudes, elle dispose d'une Force considérable, qui s'accroît tout au long des huit niveaux de la classe.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Sag +2. Les guenaudes marines sont puissantes et rusées.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres. Leur vitesse de déplacement à la nage est de 12 mètres. Comme toute créature dotée d'une vitesse de nage, les guenaudes marines peuvent se déplacer dans l'eau à cette vitesse sans effectuer de test de Natation. Elles bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à accomplir des actions spéciales ou à éviter des dangers, et elles peuvent toujours faire 10 à ces mêmes tests. Elles peuvent réaliser une action de course en nageant tant qu'elles le font en ligne droite.
- Sous-type aquatique. Les guenaudes marines respirent dans l'eau aussi bien qu'à l'air libre.
- Vision dans le noir. Les guenaudes marines voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun et géant.
- Classe de prédilection : guenaude marine. Les meilleurs choix de multiclassage restent le barbare, le guerrier et le prêtre.

Compétences de classe

Les compétences de la guenaude marine (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (une au choix, choisie au niveau 1), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Lorsqu'elle atteint la taille G, la guenaude marine subit un malus de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de guenaude marine :

Armes et armures. Les guenaudes marines sont formées au maniement des armes courantes, mais pas du bouclier. Elles ne sont pas formées au port de l'armure.

Dons. La guenaude marine reçoit un don au niveau 1, puis un autre au niveau 6. Après le niveau 8, elle gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Griffes. La guenaude marine dispose de deux attaques de griffes, armes naturelles infligeant les dégâts indiqués majorés de son bonus de Force.

Aspect terrifiant (Sur). À partir du niveau 2, une guenaude marine est si hideuse que quiconque la voit doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du nombre de DV de la guenaude marine issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Cha) pour éviter l'affaiblissement temporaire de Force indiqué. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par la laideur de cette guenaude marine pendant une journée entière.

Résistance à la magie (Ext). Une guenaude marine de niveau 5 ou plus dispose d'une résistance à la magie égale à 11 + le nombre de DV issus de ses niveaux de classe.

Regard maléfique (Sur). Jusqu'à 3 fois par jour, une guenaude marine de niveau 7 ou plus peut utiliser son attaque de regard contre

TABLE A–31 : GUENAUDE MARINE

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, 2 griffes 1d4, armure naturelle +1
2	1d8	+1	+2	+0	+2	–	1	Aspect terrifiant (1 For), Con +2
3	2d8	+2	+3	+0	+3	2 + mod. d'Int	1	For +2, Dex +2, armure naturelle +2
4	2d8	+2	+3	+0	+3	–	2	Aspect terrifiant (1d4 For)
5	2d8	+2	+3	+0	+3	–	2	Résistance à la magie, For +2
6	3d8	+3	+3	+1	+3	2 + mod. d'Int	3	Don, taille G, allonge 3 m, aspect terrifiant (1d8 For)
7	3d8	+3	+3	+1	+3	–	3	Regard maléfique (3 fois/jour), armure naturelle +3
8	3d8	+3	+3	+1	+3	–	4	Aspect terrifiant (2d8 For), For +2

TABLE A–32 : GUENAUDE VERTE

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature aquatique, 2 griffes 1d3, armure naturelle +2, pouvoirs mineurs de guenaude verte (1 fois/jour)
2	2d8	+2	+3	+0	+3	2 + mod. d'Int	1	For +2
3	3d8	+3	+3	+1	+3	2 + mod. d'Int	2	Don, pouvoirs mineurs de guenaude verte (à volonté), pouvoirs suprêmes de guenaude verte (1 fois/jour)
4	4d8	+4	+4	+1	+4	2 + mod. d'Int	2	Faiblesse (1d4 For)
5	5d8	+5	+4	+1	+4	2 + mod. d'Int	2	For +2
6	5d8	+5	+4	+1	+4	–	2	Armure naturelle +5, pouvoirs suprêmes de guenaude verte (à volonté)
7	6d8	+6/+1	+5	+2	+5	2 + mod. d'Int	3	Don, faiblesse (1d6 For), résistance à la magie
8	6d8	+6/+1	+5	+2	+5	–	3	Griffes 1d4, For +2
9	7d8	+7/+2	+5	+2	+5	2 + mod. d'Int	3	Armure naturelle +8
10	7d8	+7/+2	+5	+2	+5	–	4	Faiblesse (2d4 For)
11	8d8	+8/+3	+6	+2	+6	2 + mod. d'Int	4	For +2
12	8d8	+8/+3	+6	+2	+6	–	4	Dex +2, armure naturelle +11
13	9d8	+9/+4	+6	+3	+6	2 + mod. d'Int	5	Don
14	9d8	+9/+4	+6	+3	+6	–	5	Con +2

une créature située dans un rayon de 9 mètres. La victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du nombre de DV de la guenaude marine issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Cha). Si elle le rate, elle a 25 % de chances de mourir sur-le-champ. Les créatures qui réussissent le jet tombent cependant en catatonie pendant 3 jours, bien que cet effet puisse être dissipé par *délivrance des malédictions* ou *rejet du Mal*.

GUENAUDE VERTE

Humanoïde monstrueux (aquatique)

Plus petite que l'annis, mais d'une puissance comparable, la guenaude verte préfère les environnements marécageux où elle peut profiter de sa capacité à respirer sous l'eau. Comme les annis, les guenaudes vertes peuvent se fondre dans une civilisation humanoïde et se joindre à une compagnie d'aventuriers sous un déguisement pour servir leurs propres intérêts. Elles sont un peu plus faibles que les annis en terme de combat au corps à corps, mais elles restent tout de même de redoutables combattantes et possèdent plus de pouvoirs magiques que leurs grandes cousines. Les guenaudes vertes sont de bons personnages pour les joueurs désireux d'incarner une sorcière monstrueuse capable de se multiclasser dans une classe de lanceur de sorts.

La classe monstrueuse de guenaude verte commence avec des attaques au corps à corps relativement faibles, une armure naturelle modérée et l'accès à ses pouvoirs magiques les plus limités. Au fil de son évolution, ses attaques se renforcent, son armure naturelle également et elle accède à des pouvoirs magiques plus impressionnants. Au milieu de sa progression, la guenaude verte acquiert une résistance à la magie limitée et le pouvoir d'affaiblir ses opposants. Aux plus hauts niveaux, elle reçoit ses augmentations de valeurs de caractéristique finales, une armure naturelle encore améliorée et son dernier don.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Int +2, Sag +2. Les guenaudes vertes sont intelligentes et fourbes.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre et à la nage est de 9 mètres. Comme toutes les créatures capables de nager, les guenaudes vertes se déplacent dans l'eau à leur vitesse normale sans devoir effectuer de test de Natation. Elles bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation lorsqu'il s'agit d'accomplir une action particulière ou d'éviter un danger et peuvent toujours faire 10 à ces mêmes tests. Elles peuvent effectuer une action de course, à condition de nager en ligne droite.
- Vision dans le noir. Elle voit jusqu'à une distance de 27 mètres dans le noir le plus complet.
- Imitation des sons. Les guenaudes vertes peuvent imiter les cris de la quasi-totalité des animaux vivant à proximité de leur repaire.
- Langues. D'office : commun et géant.
- Classe de prédilection : guenaude verte. En cas de multiclassage, les meilleures options restent le guerrier, le prêtre et le magicien.

Compétences de classe

Les compétences de la guenaude verte (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (une au choix, choisie au niveau 1) (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de guenaude verte :

Armes et armures. Les guenaudes vertes sont formées au maniement des armes courantes, mais pas du bouclier. Elles ne sont pas formées au port de l'armure.

Créature aquatique. Les guenaudes vertes respirent aussi aisément dans les airs que dans l'eau.

Dons. La guenaude verte reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3, 7 et 13. Après le niveau 14, elle acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Griffes. La guenaude verte dispose de deux attaques de griffes qui infligent les dégâts indiqués plus son bonus de Force. Ce sont des armes naturelles.

Pouvoirs mineurs de guenaude verte (Mag). La guenaude verte peut utiliser les pouvoirs suivants, selon la fréquence quotidienne indiquée : *changement d'apparence, lumières dansantes, passage sans traces* et *son imaginaire*. Son niveau de lanceur de sorts est égal au nombre de ses dés de vie dans ses niveaux de classe.

Pouvoirs suprêmes de guenaude verte (Mag). Dès le niveau 3, une guenaude verte peut utiliser les pouvoirs suivants, selon la fréquence quotidienne indiquée : *don des langues, invisibilité* et *respiration aquatique*. Son niveau de lanceur de sorts est égal au nombre de ses dés de vie dans ses niveaux de classe.

Faiblesse (Sur). À partir du niveau 4, une guenaude verte peut affaiblir un adversaire par une simple attaque de contact au corps à corps. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du nombre des DV de la guenaude dans ses niveaux de classe + son modificateur de Cha) ou subir un affaiblissement temporaire de Force de la valeur indiquée.

Résistance à la magie (Ext). Une guenaude verte de niveau 7 ou supérieur possède une résistance à la magie égale à 4 + son niveau de classe.

HAMATULA (DIABLE)

Extérieur (Mal, Loi)

Les hamatulas, que certains nomment diables épineux, sont coriaces et robustes. Dotés de nombreux pouvoirs magiques et de puissantes attaques de corps à corps, ils sont employés comme gardiens ou comme patrouilleurs par les diables les plus puissants. D'apparence à peu près humanoïde, ils peuvent se déguiser en humain d'une taille exceptionnellement grande, en demi-orque ou en tieffelin. Les hamatulas font de bons guerriers ou prêtres. Leur interprétation est intéressante pour les joueurs qui recherchent un personnage proche de l'image traditionnelle du diable.

La plupart des pouvoirs de ce monstre sont physiques, ce qui fait que sa classe est basée sur l'amélioration de ses attaques et de ses défenses, avec tout le piment apporté par des pouvoirs plus inhabituels qui lui deviennent accessibles à des niveaux où les classes de personnages standard gagneraient des talents comparables. Son ajustement de niveau n'est que de +5. Ainsi, il n'est pas tellement pénalisé par rapport aux guerriers, particulièrement si l'on considère ses modificateurs de caractéristique élevés, ses attaques originales et sa réduction des dégâts. La clé de voûte de ce personnage est sa capacité à utiliser *téléportation sans erreur* à volonté, ce qui en fait un éclaireur et un espion de valeur, ou un guerrier capable d'employer une technique de guérilla.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Sag +2. Les hamatulas sont forts et vigilants.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. Un hamatula voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet. Il n'est pas aveuglé par les ténèbres magiques.
- Immunités. Les hamatulas sont immunisés contre le poison et le feu, qui sont des éléments omniprésents dans leur plan d'origine.
- Langues. D'office : céleste, draconien et infernal.
- Classe de prédilection : hamatula. La meilleure option de multiclassage reste le guerrier.

Compétences de classe

Les compétences de l'hamatula (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'hamatula :

Armes et armures. Les hamatulas sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. L'hamatula reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3, 7 et 13. Après le niveau 15, il acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Vision dans les ténèbres (Sur). Un hamatula voit parfaitement dans les ténèbres, quelle qu'en soit la nature.

Griffes. En combat, il peut porter deux coups de griffes qui infligent les dégâts indiqués plus son bonus de Force. Ce sont des armes naturelles.

Table A–33 : hamatula

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature de la Loi et du Mal, vision dans les ténèbres, 2 griffes 1d4, armure naturelle +3
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Pouvoirs mineurs d'hamatula (1 fois/jour), télépathie 30 m
3	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	3	*Convocation de baatezus* (2d4 lémures, 50 %), griffes 1d6, résistances (acide 5, froid 5), don
4	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	3	For +2, armure naturelle +6
5	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	4	RD (5/+1), pouvoirs mineurs d'hamatula (3 fois/jour)
6	5d8	+5	+4	+4	+4	–	4	Étreinte, *convocation de baatezus* (2d6 lémures, 50 %)
7	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	5	Empalement, pouvoirs d'hamatula (1 fois/jour), Int +2, armure naturelle +9, don
8	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	6	Con +2, pouvoirs mineurs d'hamatula (à volonté)
9	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	6	Pouvoirs suprêmes d'hamatula (1 fois/jour), *convocation de baatezus* (2d8 lémures, 50 %), résistance à la magie
10	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	7	RD (10/+1), pouvoirs d'hamatula (3 fois/jour), armure naturelle +12
11	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod. d'Int	7	*Convocation de baatezus* (hamatula, 20 %), griffes 2d4
12	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	–	7	Pouvoirs suprêmes d'hamatula (1 fois/jour ou 3 fois/jour), *convocation de baatezus* (2d10 lémures, 50 %)
13	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	8 + mod. d'Int	8	*Convocation de baatezus* (hamatula, 35 %), For +2, résistances (acide 10, froid 10), pouvoirs d'hamatula (à volonté), don
14	9d8	+9/+4	+6	+6	+6	–	8	Pouvoirs suprêmes d'hamatula (1 fois/jour ou à volonté), Sag +2

Table A–34 : harpie

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, 2 griffes 1d3, armure naturelle +1
2	2d8	+2	+3	+0	+3	2 + mod. d'Int	1	Dex +2
3	3d8	+3	+3	+1	+3	2 + mod. d'Int	2	Don, VD vol 12 m (moyenne)
4	4d8	+4	+4	+1	+4	2 + mod. d'Int	2	Chant captivant (3 m)
5	5d8	+5	+4	+1	+4	2 + mod. d'Int	2	VD vol 18 m (moyenne)
6	5d8	+5	+4	+1	+4	–	3	Chant captivant (9 m)
7	6d8	+6/+1	+5	+2	+5	2 + mod. d'Int	3	Don
8	6d8	+6/+1	+5	+2	+5	–	4	VD vol 24 m (moyenne), chant captivant (30 m)
9	7d8	+7/+2	+5	+2	+5	2 + mod. d'Int	4	Cha +2
10	7d8	+7/+2	+5	+2	+5	–	4	Chant captivant (90 m)

Télépathie. À partir du niveau 2, un hamatula est capable de communiquer télépathiquement avec toute créature possédant un langage dans un rayon de 30 mètres.

Convocation de baatezus **(Mag).** Une fois par jour, un hamatula de niveau 3 ou plus peut tenter d'appeler des lémures (voir le *Manuel des Monstres*). Le nombre de sujets convoqués et le pourcentage de réussite augmentent à mesure que l'hamatula gagne des niveaux. Arrivé au niveau 11, il peut également tenter de convoquer l'un de ses congénères, avec le pourcentage de réussite indiqué.

Résistance à la magie (Ext). L'hamatula possède une résistance à la magie égale à 9 + son niveau de classe.

Pouvoirs mineurs d'hamatula (Mag). Dès le niveau 2, l'hamatula peut utiliser les pouvoirs suivants, 1 fois par jour : *anathème, charme-personne, flammes, immobilisation de personne, profanation* et *pyrotechnie*. À partir du niveau 5, il peut les utiliser 3 fois par jour, et à volonté au niveau 8. Son niveau de lanceur de sorts est égal au nombre de ses dés de vie dans ses niveaux de classe (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Cha de l'hamatula).

Pouvoirs d'hamatula (Mag). Dès le niveau 7, il peut utiliser les pouvoirs suivants,1 fois par jour : *animation des morts, image accomplie* et *suggestion*. Il peut les utiliser 3 fois par jour au niveau 10, et à volonté au niveau 13.

Empalement (Ext). À partir du niveau 7, l'hamatula inflige 3d4 points de dégâts perforants plus une fois et demie son bonus de Force chaaue fois qu'il remporte un jet de lutte opposé contre la créature qu'il agrippe.

Terreur (Sur). Toute créature touchée par un hamatula doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du nombre de DV de l'hamatula dans ses niveaux de classe + son modificateur de Cha) pour ne pas être affecté par l'équivalent du sort de *terreur* lancé comme par un ensorceleur d'un niveau égal aux dés de vie de l'hamatula. Que le jet soit réussi ou non, la cible ne peut être affectée que 1 fois par jour par l'hamatula qui l'a déjà touchée.

Pouvoirs suprêmes d'hamatula (Mag). Arrivé au niveau 9, un hamatula peut utiliser les pouvoirs suivants, 1 fois par jour : *courroux de l'ordre* ou *ténèbres maudites*, au choix, et *téléportation sans erreur* (sur lui-même avec 25 kg de matériel au maximum). Au niveau 12, il peut utiliser *téléportation sans erreur* 3 fois par jour, puis à volonté au niveau 14.

HARPIE

Humanoïde monstrueux

Les harpies sont de répugnantes créatures ressemblant à des oiseaux. Profondément sadiques, très résistantes, elles se servent de leur chant hypnotique pour attirer leurs proies. À mesure de leur évolution, elles acquièrent la faculté de voler et étendent le rayon d'action de leur chant presque à l'égal de celui d'un sort de longue portée. Ces qualités les rendent tout à fait adaptées au combat dans les donjons ou à l'air libre où elles tirent profit de leur mobilité. Une harpie est un bon choix de personnage pour les joueurs qui apprécient les roublards, les bardes ou les ensorceleurs un peu bizarres, en particulier ceux qui se spécialisent dans l'espionnage et le contrôle d'autrui.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +2, Int –4, Cha +2. Les harpies sont rapides et vaniteuses (à leur façon), mais elles ne sont pas particulièrement futées.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres.
- Vision dans le noir Une harpie voit jusqu'à une distance de 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun.
- Classe de prédilection : harpie. Les meilleures options de multiclassage restent le barde, le roublard et l'ensorceleur.

Compétences de classe

Les compétences de la harpie (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Détection (Sag), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Représentation (Cha).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de harpie :

Armes et armures. Les harpies sont formées au maniement des armes courantes, mais pas du bouclier. Elles ne sont pas formées au port de l'armure.

Dons. Une harpie reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3 et 7. Après le niveau 10, elle acquiert ses dons normalement en fonction de son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Griffes. En combat, la harpie peut porter deux coups de griffes qui infligent les dégâts indiqués plus la moitié de son bonus de Force. Ce sont des armes naturelles.

Chant captivant (Sur). À partir du niveau 4, la harpie peut produire un chant envoûtant qui affecte toutes les créatures présentes dans son rayon d'action (à part les autres harpies) si elles ne réussissent pas un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du nombre de DV de la harpie dans ses niveaux de classe + son modificateur de Cha). Les créatures affectées restent fascinées pendant toute la durée du chant de la harpie, puis pendant un nombre de rounds supplémentaires égal au nombre de dés de vie de la harpie dans ses niveaux de classe.

JANN (GÉNIE)

Extérieur

Issus des quatre éléments, les janns sont les plus faibles des génies et passent le plus clair de leur temps dans le plan Matériel. Plus avancés que les humains dans tous les domaines, les janns ont également quelques pouvoirs magiques, dont

TABLE A–35 : JANN

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, *agrandissement* ou *rapetissement* (2 fois/jour)
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	1	Télépathie (30 m), *communication avec les animaux* (2 fois/jour), résistance au feu (5), Sag +2
3	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Don, For +2
4	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	VD vol 6 m (parfaite), *invisibilité* (3 fois/jour), Int +2
5	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	2	*Changement de plan* (2 fois/jour, sur soi-même uniquement), résistance au feu (10)
6	4d8	+4	+4	+4	+4	–	2	*Création de nourriture et d'eau* (1 fois/jour), For +2
7	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	3	Science de l'initiative, *changement de plan* (2 fois/jour, 1 passager)
8	5d8	+5	+4	+4	+4	–	3	Int +2, Cha +2
9	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	4	Don, *changement de plan* (2 fois/jour, 3 passagers), Dex +2
10	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	Sag +2, résistance au feu (15)
11	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	4	*Changement de plan* (illimité, 6 passagers), For +2

certains particulièrement puissants. Pour un groupe d'aventuriers voyageant entre les plans, un ami jann disposant naturellement du pouvoir de *changement de plan* est un atout de choix. Les joueurs qui souhaitent interpréter un personnage basé sur les éléments, toujours humanoïde et capable de servir d'intermédiaire entre humains et élémentaires ou créatures extérieures, apprécieront particulièrement le jann.

L'essentiel de la progression de la classe de jann est basée sur la distribution des puissants pouvoirs magiques de ce génie, en particulier l'*invisibilité* et le *changement de plan*. En tant qu'Extérieurs, les janns affichent un bon bonus de base à l'attaque et des jets de sauvegarde favorables dans les trois catégories. Leurs valeurs de caractéristique et leurs dés de vie sont répartis sur les 11 niveaux de la classe. Bons combattants, leur ajustement de niveau de +5 signifie que les janns auront moins de dés de vie que des guerriers du même niveau, une limite dont ils doivent être conscients.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +2, Con +2. Les janns sont vifs, comme les élémentaires de l'Air et du Feu, et robustes comme ceux de l'Eau et de la Terre.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. Les janns voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Endurance élémentaire. Un jann peut évoluer dans les plans élémentaires de l'Air, de l'Eau, du Feu ou de la Terre pendant 48 heures. S'il ne peut retourner dans le plan Matériel après cette période, il subit 1 point de dégât par heure supplémentaire, jusqu'à ce qu'il meure ou retourne dans le plan Matériel.
- Langues. D'office : aérien, aquatique, igné, terreux, plus abyssal, céleste ou infernal.
- Classe de prédilection : jann. Les meilleurs choix de multiclassage restent le guerrier, le roublard, le magicien et le prêtre.

Compétences de classe

Les compétences du jann (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Équitation (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de jann :

Armes et armures. Les janns sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que du bouclier. Ils sont également formés au port des armures légères et intermédiaires.

Dons. Le jann reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3 et 9. Il obtient Science de l'initiative en qualité de don supplémentaire au niveau 7. Après le niveau 11, il gagne les dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Pouvoirs magiques (Mag). Les pouvoirs *agrandissement, communication avec les animaux, invisibilité* et *rapetissement* ont un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe +1. Le niveau de lanceur de sorts du pouvoir de *création de nourriture et d'eau* est de 7.

KYTON (DIABLE)

Extérieur (Loi, Mal)

Très humains par certains traits mais indubitablement démoniaques, les kytons sont d'étranges et brutales créatures bardées de chaînes qui leur servent de vêtements, d'armure naturelle, d'armes et d'animaux de compagnie. Très utiles dans les rares environnements qui contiennent beaucoup de chaînes, ce sont des guerriers moyens en situation normale. Souvent confondus avec des fantômes à cause de leurs chaînes, les kytons peuvent passer pour des humains s'ils s'habillent en conséquence. Les joueurs qui veulent interpréter des personnages rappelant les gladiateurs et disposant de pouvoirs inhabituels apprécieront les kytons.

Les meilleurs atouts d'un kyton sont ses chaînes animées, sa résistance à la magie et sa réduction des dégâts, qui augmentent aux derniers niveaux. Les premiers niveaux procurent au kyton son armure naturelle, ses attaques au corps à corps et son étrange regard. Il a moins de dés de vie qu'un guerrier de même niveau, mais est comparable à un roublard. Ses pouvoirs naturels en font un bon combattant de seconde catégorie.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Con +2, Int –4. Les kytons sont très robustes, mais sans finesse.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. Les kytons voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Immunité contre le froid. Les kytons sont issus des étendues glacées de Baator et par conséquent immunisés contre le froid.
- Compétences : bonus racial de +8 aux jets d'Artisanat (ferronerie)
- Langues. D'office : commun et infernal.
- Classe de prédilection : kyton. Le meilleur choix de multiclassage reste le guerrier.

Compétences de classe

Les compétences de la classe de kyton (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Escalade (For), Évasion (Dex), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de kyton :

Armes et armures. Les kytons sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que de la chaîne cloutée, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure. Les chaînes corporelles du kyton ne comptent pas dans le poids de son équipement.

Dons. Le kyton reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 4 et 10. Après le niveau 14, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Chaînes. Le kyton peut utiliser les chaînes dont il est couvert comme des armes de corps à corps, effectuant deux attaques par round avec son bonus de base à l'attaque normal (sans aucun malus de main non directrice ou de combat à deux armes) et infligeant les dégâts indiqués majorés de son bonus de Force. Tous les dons du kyton relatifs à ses chaînes (comme Arme de prédilection ou Science du critique) s'appliquent aussi lorsqu'il utilise une chaîne cloutée et vice versa. Le fait de dérouler une chaîne corporelle pour l'utiliser en tant qu'arme constitue une action libre. Un kyton peut être désarmé lorsqu'il utilise une chaîne, mais cela amène seulement cette dernière à s'enrouler de nouveau autour de son corps. Les morceaux d'une chaîne détruite se collent au corps du kyton de la même façon. Une chaîne est considérée comme une arme de taille G, même si le kyton peut la manier d'une main.

Allonge des chaînes. Les chaînes d'un kyton ont une allonge de 3 mètres. Comme des chaînes cloutées, elles peuvent être utilisées contre des cibles adjacentes et des cibles situées à la limite de leur allonge dans le même round.

Regard déstabilisant (Sur). À partir du niveau 3, le kyton peut altérer ses traits pour prendre ceux d'un ennemi de son adversaire, ou au contraire d'un être cher disparu depuis peu. Quiconque le regarde en face doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + la moitié des DV issus des niveaux de classe du kyton + son modificateur de Cha) pour éviter de subir un malus de moral de –1 aux jets d'attaque pendant 1d3 rounds. Le regard affecte tous les ennemis situés à une certaine distance. Le rayon de cet effet passe de 1,50 mètre au niveau 3 à 9 mètres au niveau 12 et au-delà. Une créature ne peut être affectée par le pouvoir de déstabilisation d'un kyton particulier que 1 fois par jour.

Danse des chaînes (Sur). En entreprenant une action simple, un kyton de niveau 4 ou plus peut contrôler le nombre de chaînes indiqué dans un rayon de 6 mètres, pour les faire onduler et se mouvoir à sa guise. De plus, le kyton peut augmenter leur taille de 4,50 m et faire jaillir clous et lames sur toute leur longueur (les chaînes retrouvent leur taille et leur aspect d'origine quand le kyton ne les contrôle plus). Chaque chaîne peut effectuer une attaque par round comme si le kyton la maniait directement.

Un kyton peut grimper (à sa vitesse de déplacement normale) aux chaînes qu'il contrôle sans avoir besoin d'effectuer un test d'Escalade.



TABLE A–36 : KYTON

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature de la Loi et du Mal, 2 chaînes 1d6, allonge des chaînes 3 m
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	1	Armure naturelle +2
3	2d8	+2	+3	+3	+3	–	1	Regard déstabilisant (1,50 m), Dex +2
4	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	1	Don, danse des chaînes (1)
5	3d8	+3	+3	+3	+3	–	2	Chaînes 1d8, Con +2, armure naturelle +4
6	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	2	Regard déstabilisant (3 m), Dex +2
7	4d8	+4	+4	+4	+4	–	3	Danse des chaînes (2)
8	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	3	Armure naturelle +6, Cha +2, régénération (1)
9	5d8	+5	+4	+4	+4	–	4	Regard déstabilisant (6 m), RD (5/+1)
10	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	4	Don, danse des chaînes (3), résistance à la magie
11	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	5	Armure naturelle +8, For +2
12	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	5	Regard déstabilisant (9 m), régénération (2)
13	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	5	Danse des chaînes (4)
14	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod. d'Int	6	RD (10/+2)

Régénération (Ext). Le feu, l'acide et les armes bénies (si elles passent sa réduction de dégâts) infligent des dégâts normaux à un kyton de niveau 8 ou plus.

Résistance à la magie. Un kyton de niveau 10 ou plus dispose d'une résistance à la magie de 9 + les dés de vie issus de son niveau de classe.

LILENDE

Extérieur (Bien, Chaos)

Les lilendes sont d'étranges créatures extérieures éprises de musique et naturellement belles. Bien que leur corps de serpent puisse les faire passer pour des créatures démoniaques, leur beau visage, leur douce voix et leurs magnifiques ailes laissent transparaître leur nature bénéfique. Incroyablement fortes, sages et sûres d'elles, les lilendes sont de bonnes guerrières et des bardes talentueuses, mais elles excellent en réalité dans n'importe quel domaine du moment qu'il les intéresse. Elles constituent un bon choix pour des joueurs qui recherchent un personnage exotique profondément motivé par le désir de faire le bien.

Les lilendes sont bien pourvues en ce qui concerne les caractéristiques, l'armure naturelle, les capacités de combat, les sorts et les pouvoirs magiques. Elles ont assez de pouvoirs spéciaux pour que chaque niveau de classe leur procure un talent appréciable ou des gains de caractéristique. Le plus gros défaut de cette classe réside dans les 7 dés de vie seulement qu'impose son NPE de 13, impliquant qu'une lilende ne peut encaisser autant de dégâts qu'un guerrier de niveau similaire.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Sag +2, Cha +2. Les lilendes sont sages, séduisantes et sûres d'elles.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres.
- Vision dans le noir. Les lilendes voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Immunité contre le poison. Les lilendes sont immunisées contre tous les types de poison.
- Compétences. Bonus racial de +4 aux tests de Survie.
- Langues. D'office : abyssal, céleste, commun et infernal.
- Classe de prédilection : lilende. Le meilleur choix de multiclassage reste le barde, mais les lilendes sont à l'aise dans toutes les classes.

Compétences de classe

Les compétences de la lilende (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Estimation (Int), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Survie (Sag).

Lorsqu'elle atteint la taille G, la lilende subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de lilende :

TABLE A–37 : LILENDE

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature du Bien et du Chaos, armure naturelle +1
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	1	Pouvoirs de barde, For +2, Int +2
3	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Don, queue 1d6, pouvoirs matériels de lilende (1 fois/jour), Cha +2
4	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	2	Armure naturelle +2, résistance au feu (5), For +2
5	4d8	+4	+4	+4	+4	–	3	Étreinte, constriction, pouvoirs vocaux de lilende, Sag +2
6	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	4	VD vol 21 m (moyenne), queue 1d8, For +2
7	5d8	+5	+4	+4	+4	–	4	Armure naturelle +3, Dex +2, Cha +2
8	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	4	Don, taille G, allonge 3 m, For +2, Con +2
9	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	5	Queue 2d6, pouvoirs matériels de lilende (3 fois/jour)
10	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	5	Dex +2, armure naturelle +4, résistance au feu (10)
11	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	6	Sag +2, Cha +2
12	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	6	Con +2, Int +2
13	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	7	For +2, Dex +2, armure naturelle +5

Armes et armures. Les lilendes sont formées au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas du bouclier. Elles ne sont pas formées au port de l'armure.

Dons. La lilende reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3 et 8. Après le niveau 13, elle gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Queue. Une lilende peut frapper avec sa queue, arme naturelle infligeant les dégâts indiqués majorés de la moitié de son bonus de Force.

Pouvoirs de barde. À partir du niveau 2, la lilende lance des sorts et dispose du pouvoir de musique de barde comme un barde dont le niveau est égal à la moitié de son propre niveau de classe.

Pouvoirs matériels de lilende (Mag). À partir du niveau 3, une lilende peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, 1 fois par jour : *déblocage, lumière, ténèbres* et *terrain hallucinatoire*. Au niveau 9 et au-delà, elle peut les utiliser 3 fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts de la lilende est égal à son niveau de barde effectif +4.

Pouvoirs vocaux de lilende (Mag). À partir du niveau 5, une lilende peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, 1 fois par jour : *charme-personne, communication avec les animaux* et *communication avec les plantes*. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de barde effectif +4.

Étreinte (Ext). À partir du niveau 5, une lilende peut utiliser ce pouvoir quand elle touche une créature de sa taille ou de taille inférieure avec sa queue. Si elle parvient à l'agripper, elle peut la serrer entre ses anneaux et donc user de constriction.

Constriction (Ext). La lilende inflige les dégâts de queue majorés de son bonus de Force aux créatures qu'elle serre entre ses anneaux. Cette attaque mobilise toute la partie inférieure de son corps, ce qui l'empêche de se déplacer quand elle enserre un ennemi, bien qu'elle puisse toujours attaquer avec une arme de corps à corps.

IAGMATIQUE

Élémentaire (Feu)

Composés de roche en fusion, les magmatiques sont de malicieuses créatures élémentaires qui sèment le désordre sans vraiment y penser. Vifs mais stupides, ils ont du mal à porter tout équipement non métallique. L'étroitesse de leurs horizons en fait un choix pratique pour les joueurs qui aiment détruire mais ne s'intéressent pas à un personnage particulier sur le long terme. Un guerrier ou un barbare magmatique peut devenir un personnage viable si on trouve un moyen de contenir ses pulsions dans les contrées civilisées.

Les magmatiques sont physiquement faibles, presque tous leurs pouvoirs venant de leur pouvoir naturel à enflammer les objets et à produire une chaleur intense. Ces deux pouvoirs sont assez faibles au départ, mais se développent rapidement. Aux plus hauts niveaux, la réduction des dégâts fait son apparition pour contrebalancer leur carence en dés de vie.

aractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For –2, Dex +2, Int –2. Les magmatiques sont relativement faibles en raison de leur taille. S'ils ne sont pas très malins, ils sont relativement vifs.
- Petit. En tant que créatures de taille P, les magmatiques disposent d'un bonus de taille de +1 à la classe d'armure et aux jets d'attaque, et d'un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion, mais ils doivent utiliser des armes plus petites que celles des créatures de taille M. La limite de poids qu'il peuvent soulever ou porter est égale à 75 % de celle des créatures de taille M.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. Les magmatiques voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : igné.
- Classe de prédilection : magmatique. Le meilleur choix de multiclassage reste le roublard.

Compétences de classe

Les compétences du magmatique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Escalade (For), Évasion (Dex), Profession (Sag) et Saut (For).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de magmatique :

Armes et armures. Les magmatiques ne sont pas formés au maniement des armes et du bouclier. Ils ne sont pas davantage formés au port de l'armure.

Dons. Le magmatique reçoit un don au niveau 1. Après le niveau 6, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Créature du Feu (Ext). Un magmatique est immunisé contre le feu et subit un malus de –10 aux jets de sauvegarde contre les attaques de froid. Si une attaque due au froid n'autorise aucun jet de sauvegarde, le magmatique subit le double de dégâts.

Contact brûlant. Le magmatique dispose d'une attaque de contact brûlant en tant qu'arme naturelle infligeant les dégâts indiqués. Si le magmatique utilise une arme de métal, il ajoute la moitié de ses dégâts de contact brûlant à ceux infligés par l'arme.

Aura de Feu (Ext). Quiconque se trouve à une certaine distance d'un magmatique de niveau 2 ou plus doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié des DV du magmatique issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Con) pour éviter de subir les dégâts indiqués, à cause de la chaleur intense. Le rayon des émanations passe de 1,50 mètre au niveau 2 à 9 mètres au niveau 6.

Combustion (Ext). À partir du niveau 3, le magmatique gagne ce pouvoir. Toute créature touchée par son contact brûlant doit réussir un jet de Réflexes (DD 10 + la moitié des DV du magmatique issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Con) pour éviter que ses vêtements ne s'enflamment ou que son armure ne devienne brûlante. Dans les deux cas, elle subit des dégâts supplémentaires de feu égaux à ceux du contact brûlant. La victime continue de subir des dégâts pendant 1d4+2 rounds après la dernière attaque réussie du magmatique. Un magmatique peut mettre le feu à tous les objets combustibles d'un simple contact.

ABLE A–38 : MAGMATIQUE

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature du Feu, armure naturelle +2, contact brûlant 1d4 de feu
2	1d8	+0	+2	+0	+0	–	2	Aura de feu (1,50 m, 1 point), fusion des armes
3	1d8	+0	+2	+0	+0	–	2	Contact brûlant 1d6 de feu, combustion, RD (5/+1)
4	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod. d'Int	3	Aura de feu (3 m, 1d3 de feu)
5	2d8	+1	+3	+0	+0	–	3	Contact brûlant 1d8 de feu
6	2d8	+1	+3	+0	+0	–	3	Aura de feu (9 m, 1d6 de feu)

Les attaques effectuées par le magmatique à l'aide d'une arme ne risquent pas d'enflammer sa victime.

Fusion des armes (Ext). Toute arme métallique touchant un magmatique doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié des DV du magmatique issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Con) pour éviter de fondre dans l'instant.

MÉDUSE

Humanoïde monstrueux

Que l'image de cette créature à la chevelure de serpents nous vienne d'une description littéraire, de notre imagination ou d'un film fantastique, l'idée même d'une créature capable de transformer un être humain en pierre est terrifiante. Et si un personnage joueur pouvait menacer les habitants d'un donjon ou l'ennemi caché dans une forteresse étrangère avec son regard pétrifiant ? Le revers de la médaille, c'est qu'à moins que le personnage méduse ne dissimule entièrement son visage (auquel cas il est quasiment aveugle), ses propres alliés risquent de terminer leur carrière en tant que sculptures ultra réalistes.

La clef de l'élaboration de la classe monstrueuse de méduse réside dans la place qu'on donne à son regard pétrifiant. Comme il s'agit du trait distinctif de cette classe, mais aussi de celui qui risque de poser de graves problèmes d'équilibre au maître du donjon, le regard ne prend sa pleine puissance qu'aux très hauts niveaux. Aux niveaux inférieurs, la méduse doit s'en tirer avec de simples augmentations de caractéristiques, une armure naturelle et des serpents venimeux. Les serpents infligent un affaiblissement temporaire de Force, un venin relativement faible qui ne déséquilibre pas le jeu. Aux plus hauts niveaux, le venin de la méduse gagne en efficacité et le monstre est capable d'immobiliser un puissant guerrier d'une seule morsure. Aux derniers niveaux, la méduse dispose du pouvoir de contrôler son regard afin de ne terrasser que les ennemis, et non les alliés.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +2, Cha +2. Les méduses sont rapides et ont une personnalité indéniable.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. Les méduses voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun.
- Classe de prédilection : méduse. Le meilleur choix de multiclassage reste le guerrier, mais son Charisme élevé et son regard la rendent plus apte à adopter des classes qui ne la mettront pas en première ligne, comme barde ou ensorceleur.

Compétences de classe

Les compétences de la méduse (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag) et Profession (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de méduse :

Armes et armures. Les méduses sont formées au maniement des armes courantes et de l'arc court, mais pas du bouclier. Elles ne sont pas formées au port de l'armure.

Dons. Une méduse reçoit deux dons au niveau 1, puis un autre aux niveaux 4 et 10, après quoi elle gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Serpents. La méduse dispose d'une chevelure faite de serpents, arme naturelle infligeant les dégâts indiqués majorés de la moitié de son bonus de Force. Les serpents attaquent toujours ensemble (la méduse ne peut pas diriger la moitié d'entre eux sur une victime et l'autre moitié sur une cible différente).

Venin (Ext). Les serpents de la méduse inoculent leur venin à leur victime (Vigueur, DD 10 + la moitié des DV issus des niveaux de classe de la méduse + son modificateur de Con). Le poison a les effets initiaux et secondaires indiqués.

Regard pétrifiant (Sur). Dès le niveau 6, la méduse dispose du pouvoir de pétrifier ses victimes d'un simple regard. Contrairement à une méduse expérimentée, la jeune méduse ne peut en faire usage que 1 fois par jour et ne peut l'utiliser qu'en tant qu'attaque active, et contre une seule victime située dans les 3 mètres. Au niveau 8, cette distance passe à 9 mètres et le nombre d'utilisations quotidiennes à trois. Au niveau 10, le regard pétrifiant est pleinement opérationnel et elle peut en user à volonté. Les victimes du regard doivent réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié des DV issus des niveaux de classe de la méduse + son modificateur de Cha).

MOMIE

Mort-vivant

Il peut s'avérer malaisé d'inclure des morts-vivants dans votre campagne, mais le potentiel qu'ils peuvent apporter au scénario en vaut souvent la peine. Pourquoi une momie abandonnerait-elle sa veille éternelle pour entreprendre une carrière d'aventurier ? C'est la question à laquelle le personnage momie sera tenu de répondre. S'agit-il d'une vengeance, de la traque d'un pilleur de tombes ou d'un profanateur de cadavres ? À moins qu'elle ne se souvienne soudain d'une ancienne vie longtemps oubliée ? Et si, de tous les monstres qui hantent la nuit, ce cadavre ambulant désirait s'affranchir de son asservissement aux puissances maléfiques ? Désire-t-il redevenir humain, ou simplement mettre un terme à ses souffrances dans quelque plus noble dessein ?

L'éventail des pouvoirs de la momie comprend le désespoir, la putréfaction, des caractéristiques améliorées, une armure naturelle et le statut de mort-vivant, qui est acquis en premier lieu. En raison des avantages que confère ce type, la momie doit patienter quelques niveaux pour obtenir des pouvoirs spéciaux. L'aspect le plus terrifiant d'une rencontre avec une momie hostile, sa putréfaction surnaturelle

TABLE A–39 : MÉDUSE

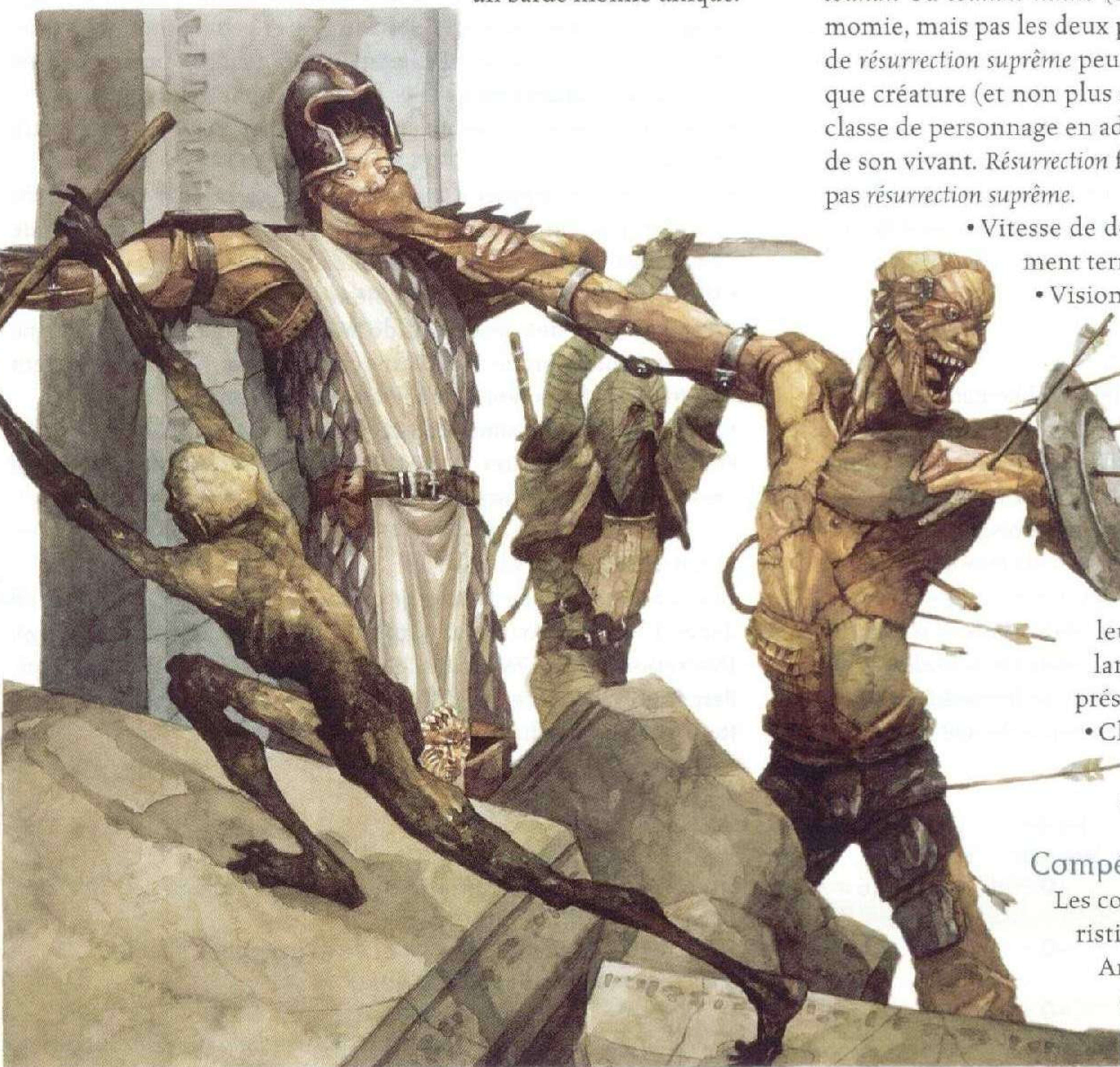
Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, serpents 1d4 plus venin (1 For, 2 For)
2	2d8	+2	+3	+0	+3	2 + mod. d'Int	1	Int +2, armure naturelle +1
3	2d8	+2	+3	+0	+3	–	1	Con +2
4	3d8	+3	+3	+1	+3	2 + mod. d'Int	2	Don, serpents 1d4 plus venin (1d4 For, 2d4 For)
5	3d8	+3	+3	+1	+3	–	2	Dex +2, armure naturelle +2
6	4d8	+4	+4	+1	+4	2 + mod. d'Int	3	Regard pétrifiant (1 fois/jour, actif, 3 m)
7	4d8	+4	+4	+1	+4	–	4	Sag +2, armure naturelle +3
8	5d8	+5	+4	+1	+4	2 + mod. d'Int	5	Regard pétrifiant (3 fois/jour, actif, 9 m)
9	5d8	+5	+4	+1	+4	–	6	Cha +2, venin (2d6 For, 2d6 For)
10	6d8	+6/+1	+5	+2	+5	2 + mod. d'Int	7	Don, regard pétrifiant (illimité, normal, 9 m)

Table A–40 : momie

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d12	+0	+0	+0	+2	(4 + mod. d'Int) x 4	1	Don, vulnérabilité au feu, coup 1d4, armure naturelle +3
2	2d12	+1	+0	+0	+3	4 + mod. d'Int	1	For +2
3	2d12	+1	+0	+0	+3	–	1	Résistance aux coups, Sag +2
4	3d12	+1	+1	+1	+3	4 + mod. d'Int	1	Don, armure naturelle +5, For +2
5	3d12	+1	+1	+1	+3	–	2	Putréfaction (1 fois/jour), Cha +2
6	4d12	+2	+1	+1	+4	4 + mod. d'Int	2	Coup 1d6, For +2
7	4d12	+2	+1	+1	+4	–	2	RD (5/–)
8	5d12	+2	+1	+1	+4	4 + mod. d'Int	3	Putréfaction (3 fois/jour)
9	5d12	+2	+1	+1	+4	–	3	Armure naturelle +8, For +2
10	6d12	+3	+2	+2	+5	4 + mod. d'Int	3	Don, désespoir, Cha +2
11	6d12	+3	+2	+2	+5	–	3	Armure naturelle +10, Sag +2, For +2
12	7d12	+3	+2	+2	+5	4 + mod. d'Int	3	Putréfaction à volonté
13	8d12	+4	+2	+2	+6	4 + mod. d'Int	3	For +2

et contagieuse, est un atout négligeable pour un personnage joueur momie. Si les PJ doivent endurer les conséquences à long terme des maladies et des malédictions, les monstres standard ne vivront pas assez longtemps pour que la maladie ait une importance (dans le cas contraire, ce sera parce que la carrière des PJ sera arrivée brutalement arrivée à terme). En revanche, le désespoir de la momie est bien plus utile, même si ses compagnons devront surmonter l'inconvénient de contempler chaque matin son visage paralysant.

Les valeurs de caractéristique de la momie l'encouragent à choisir une classe de personnage qui ne soit basée ni sur la Dextérité ni sur l'Intelligence. Ensorceleur, prêtre et guerrier sont les choix les plus viables, bien qu'on puisse envisager un paladin ou un barde momie unique.



Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Con –, Int –4. Les momies sont fortes mais lentes et ont tendance à être assez obstinées. En tant que mort-vivant, une momie n'a pas de valeur de Constitution.
- Mort-vivant. Immunisées contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets mentaux, les coups critiques, les dégâts temporaires, les diminutions permanentes et affaiblissements temporaires de caractéristique et l'absorption d'énergie. Quand une momie est réduite à 0 point de vie, elle est immédiatement détruite. Une momie détruite peut être rappelée à la vie grâce à un sort de *miracle*, *souhait* ou *souhait limité* (ce dernier fait perdre un niveau à la momie, mais pas les deux précédents). Un sort de *résurrection* ou de *résurrection suprême* peut ramener une momie à la vie en tant que créature (et non plus en tant que mort-vivant) dotée d'une classe de personnage en adéquation avec celle qu'avait la momie de son vivant. *Résurrection* fait perdre un niveau à la momie, mais pas *résurrection suprême*.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres.
- Vision dans le noir. Les momies voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun. Autrefois humanoïdes, les momies se souviennent du langage qu'elles pratiquaient de leur vivant. Elles étudient souvent des langues rares ou exotiques pour préserver un lien avec leur lointain passé.
- Classe de prédilection : momie. Le meilleur choix de multiclassage reste le guerrier.

Compétences de classe

Les compétences de la momie (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de momie :

Armes et armures. Les momies sont formées au maniement des armes courantes, mais pas du bouclier. Elles ne sont pas formées au port de l'armure.

Dons. La momie reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 4 et 10. Après le niveau 11, elle gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Coup. Une momie dispose d'une attaque de coup infligeant les dégâts indiqués majorés d'une fois et demi son bonus de Force. Il s'agit d'armes naturelles.

Vulnérabilité au feu (Ext). Le feu inflige des dégâts doublés à la momie, sauf si un jet de sauvegarde est autorisé pour demi-dégâts. Dans ce cas, les dégâts normaux sont doublés en cas de jet de sauvegarde raté, et réduits de moitié en cas de jets de sauvegarde réussi.

Résistance aux coups (Ext). Au niveau 3, la momie est plus résistante aux dégâts. Les attaques physiques ne lui infligent que la moitié des dégâts normaux. Divisez le total avant d'appliquer la réduction des dégâts.

Putréfaction de momie (Sur). Dès le niveau 5, la momie peut, 1 fois par jour, infecter une créature touchée par une attaque de coup. Au niveau 8, elle peut y avoir recours jusqu'à 3 fois par jour. Au niveau 12, toutes ses attaques de coup inoculent la maladie si la momie le souhaite. La putréfaction de momie est une maladie surnaturelle, incurable sans le concours de la magie. Si la créature infectée meurt, son corps pourrit très rapidement et se transforme en sable et en poussière emportés au premier coup de vent, sauf si *guérison des maladies* et *rappel à la vie* (ou d'autres sorts similaires) sont jetés sur la dépouille dans les 6 rounds suivant le décès.

Désespoir (Sur). À partir du niveau 10, la momie peut utiliser son pouvoir de désespoir pour effrayer les créatures qui posent les yeux sur elle. Les victimes doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + la moitié des DV de la momie issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Cha) pour ne pas être paralysées de désespoir pendant 1d4 rounds. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de cette momie pendant une journée entière.

NIXE (ESPRIT FOLLET)

Fée

Les esprits follets sont célèbres pour leur malice naturelle et leur capacité à mettre au point les farces les plus élaborées et les plus hilarantes. En réalité, les esprits follets, et les nixes en particulier, sont des solitaires. Mais certains font exception, abandonnant bois et lacs pour explorer le vaste monde… et parfois pour y apporter leur touche personnelle. Peut-être veulent-ils freiner l'empiètement des humains sur leurs forêts et leurs étendues sauvages. À moins qu'ils ne réalisent que le monde, dans toute son étendue, offre plus d'intérêt que leur patrie, aussi généreuse soit-elle.

L'avantage de débuter la partie en qualité de fée réside essentiellement dans le nombre de points de compétences que ce genre de personnage se voit attribuer au départ. Au cours de ses trois premiers niveaux, le personnage nixe gagne tous ses pouvoirs mineurs mais utiles, ainsi qu'un Charisme élevé.

Grâce au bas NPE de départ de la nixe, et à ses bonnes valeurs de caractéristique, c'est le monstre qui a le meilleur potentiel en tant que lanceur de sorts. Peu de monstres dont le NPE est supérieur à 3 ou 4 feront des lanceurs de sorts prometteurs, simplement parce qu'ils n'auront jamais les mêmes talents en la matière qu'un humain de même niveau. Dans le cas de la nixe, le jeu en vaut la chandelle. En se multiclassant en ensorceleur, la nixe bénéficie d'un Charisme élevé et d'une résistance à la magie, même si celle-ci devient bientôt négligeable par rapport à son niveau de personnage. Les nixes font aussi de bons roublards ou de bons bardes grâce à leurs caractéristiques.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For –4, Dex +4, Cha +4. Plutôt fragiles physiquement, les nixes se rattrapent dans les domaines de la grâce et de la personnalité.
- Petit. En tant que créatures de taille P, les nixes bénéficient d'un bonus de taille de +1 à la classe d'armure et aux jets d'attaque, et d'un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion, mais elles doivent utiliser des armes plus petites que celles des créatures de taille M. La limite de poids qu'elles peuvent soulever ou porter est égale à 75 % de celle des créatures de taille M.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres et leur vitesse de déplacement à la nage est de 9 mètres. Comme toutes les créatures dotées d'une vitesse de nage, les nixes peuvent se déplacer dans l'eau à cette vitesse sans effectuer de test de Natation. En outre, elles bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à accomplir des actions spéciales ou éviter des dangers et peuvent toujours faire 10 sur ces mêmes tests. Elles peuvent réaliser une action de course en nageant tant qu'elles le font en ligne droite.
- Créature aquatique. Les nixes respirent dans l'eau aussi bien qu'à l'air libre.
- Compétences. Bonus racial de +2 aux tests de Détection, de Fouille et de Perception auditive ; bonus racial de +5 aux tests de Discrétion quand la nixe est dans l'eau.
- Vision nocturne. Les nixes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, elles distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Langues. D'office : aquatique, commun et sylvestre.
- Classe de prédilection : nixe. Les meilleurs choix de multiclassage restent le barde, l'ensorceleur et le roublard.

Compétences de classe

Les compétences de la nixe (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Sag), Évasion (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha),

Table A–41 : nixe

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d6	+0	+2	+0	+2	(6 + mod. d'Int) x 4	1	Pouvoirs magiques (*respiration aquatique*, 1 fois/jour), don
2	1d6	+0	+2	+0	+2	–	1	Int +2, Dex +2, pouvoirs magiques (*charme personne*, 1 fois/jour)
3	1d6	+0	+2	+0	+2	–	1	Sag +2, Esquive
4	1d6	+0	+2	+0	+2	–	1	Cha +2, pouvoirs magiques (*charme personne*, 3 fois/jour), RM 16



Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de nixe :

Armes et armures. Les nixes sont formées au maniement des armes courantes et de l'épée courte, mais pas du bouclier. Elles ne sont pas formées au port de l'armure.

Dons. Une nixe reçoit un don au niveau 1. Au niveau 3, elle gagne Esquive en qualité de don supplémentaire. Après le niveau 4, elle gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Pouvoirs magiques. La nixe peut utiliser les sorts dont elle dispose autant de fois par jour qu'indiqué dans la table. Son niveau de lanceur de sorts pour *respiration aquatique* est égal à son niveau de classe +2. Tous les autres pouvoirs magiques utilisent le niveau de classe de la nixe en tant que niveau de lanceur de sorts.

OGRE

Géant

Les ogres se distinguent en tant que combattants puissants, même s'ils manquent de raffinement. Toutefois, un personnage ogre n'aura guère besoin de style ni de grâce. L'ogre montre sa valeur en combat singulier et contre des groupes d'aventuriers presque à chaque rencontre, infligeant de terribles dégâts à ses ennemis (sans parler de sa repoussante odeur).

L'élaboration de la classe monstrueuse d'ogre repose sur la Force, la taille et l'armure naturelle de la créature. L'ogre de niveau 1 est d'ores et déjà fort, mais il verra sa force croître au fur et à mesure de sa progression. Le reste de ses atouts est réparti sur l'ensemble de la classe, jusqu'à niveau 6. Par ailleurs, aux niveaux inférieurs, l'ogre n'est encore que de taille M.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Int –4, Cha –4. L'ogre est physiquement puissant, mais bête comme ses pieds, d'autant qu'il n'est guère à l'aise en société.
- Vitesse de déplacement. La vitesse de déplacement terrestre de l'ogre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir. Les ogres voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : géant.
- Classe de prédilection : ogre. Les meilleurs choix de multiclassage restent le guerrier et le barbare. S'entraîner dans plus d'une classe supplémentaire est difficile à appréhender pour leur esprit rudimentaire.

TABLE A–42 : OGRE

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, armure naturelle +3
2	2d8	+1	+0	+3	+0	2 + mod. d'Int	1	For +2, Con +2
3	3d8	+2	+1	+3	+1	2 + mod. d'Int	1	Don, armure naturelle +4
4	3d8	+2	+1	+3	+1	–	1	For +2, Con +2
5	4d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	2	Taille G, allonge 3 m, For +2, Dex –2
6	4d8	+3	+1	+4	+1	–	2	For +2, armure naturelle +5

Compétences de classe

Les compétences de l'ogre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Escalade (For), Perception auditive (Sag), Profession (Int),

Lorsqu'ils atteignent la taille G, les ogres subissent un malus de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'ogre :

Armes et armures. Les ogres sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que du bouclier. Ils sont également formés au port des armures légères.

Dons. L'ogre reçoit un don supplémentaire au niveau 1, puis un autre au niveau 3. Après le niveau 6, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5)

OGRE MAGE

Géant

Créatures magiques issues de pays lointains si l'on en croit les on-dit, les ogres mages sont tout le contraire de leurs cousins lents, frustes et brutaux. Ils peuvent être très organisés et mener des bandes d'ogres communs, mettant au point des tactiques qui tirent le meilleur de la force des ogres tout en amenuisant leurs faiblesses. Capables de changer de forme, de voler, de charmer leurs ennemis et de se muer en fumée pour s'enfuir, certains ogres mages se font parfois passer pour des vampires, laissant leurs ennemis perdre leur temps en tentatives de renvoi ou à essayer de les blesser avec de l'eau bénite. Aussi malins qu'un magicien moyen, les ogres mages sont des créatures rusées qui font de bons personnages pour les joueurs qui aiment diriger et concevoir des plans mais qui veulent malgré tout avoir du répondant l'épée à la main.

Les ogres mages disposent de nombreux talents magiques, dont certains très puissants. Ils obtiennent leurs pouvoirs magiques à peu près au niveau où les sorts équivalents sont disponibles pour les magiciens, avec un nombre d'utilisations limité au départ, mais qui augmente par la suite. Les bonus aux caractéristiques sont répartis sur toute la progression. Aux plus hauts niveaux, le monstre gagne la résistance à la magie, la régénération et sa taille définitive.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Cha +2. Les ogres mages sont forts et sûrs d'eux.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir. Les ogres mages voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun et géant.
- Classe de prédilection : ogre mage. Les meilleurs choix de multiclassage restent le guerrier et l'ensorceleur.

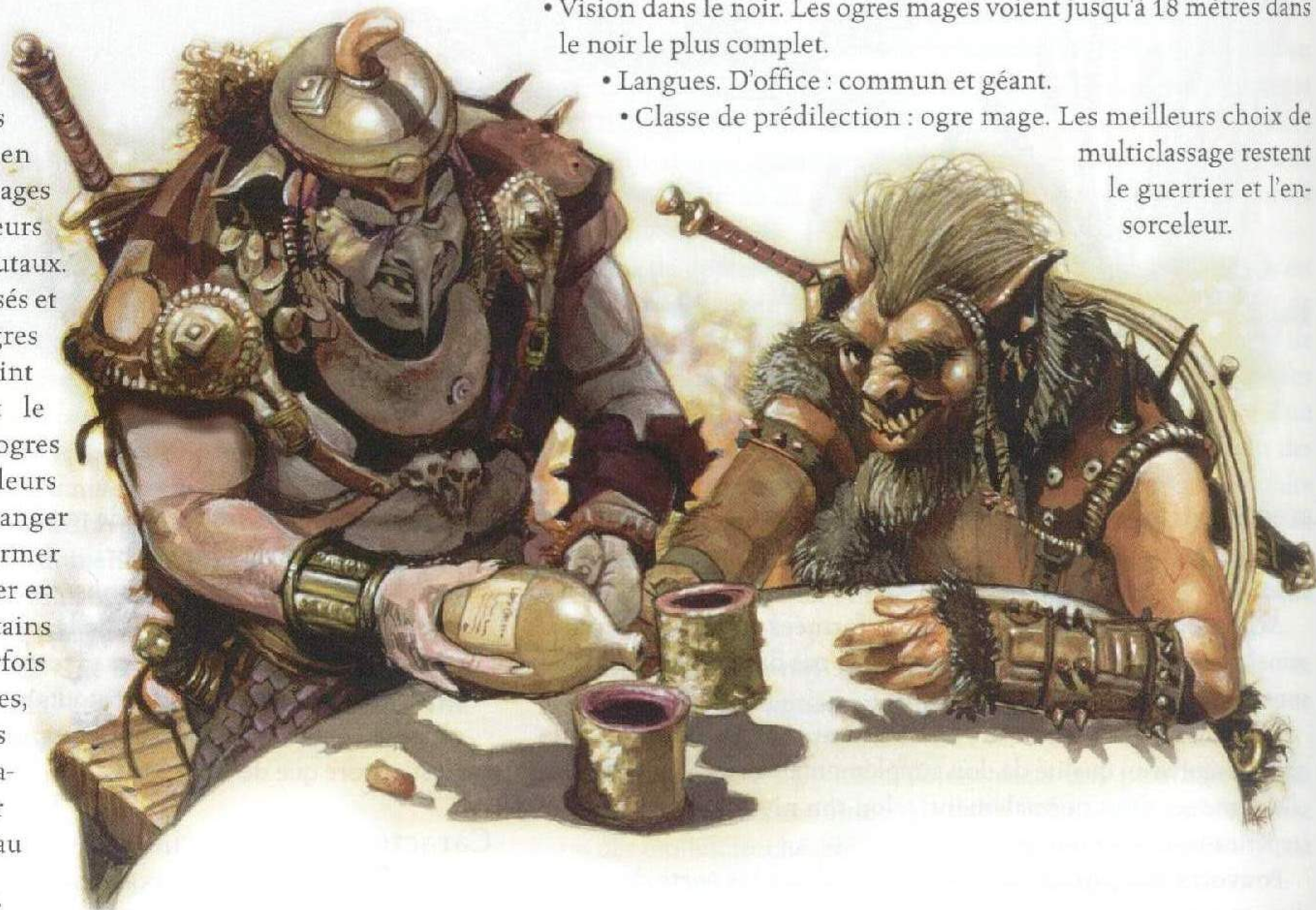


TABLE A–43 : OGRE MAGE

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, armure naturelle +1, pouvoirs magiques (*charme-personne* 1 fois/jour, *sommeil* 1 fois/jour)
2	2d8	+1	+0	+3	+0	2 + mod. d'Int	1	Armure naturelle +2, Con +2
3	2d8	+1	+0	+3	+0	–	2	Sag +2, pouvoirs magiques (*ténèbres* 1 fois/jour, *invisibilité* 1 fois/jour)
4	3d8	+2	+1	+3	+1	2 + mod. d'Int	2	Don, VD vol 12 m (bonne), For +2, Cha +2
5	3d8	+2	+1	+3	+1	–	3	Int +2, pouvoirs magiques (*état gazeux* 1 fois/jour), armure naturelle +3
6	3d8	+2	+1	+3	+1	–	3	Régénération (1), pouvoirs magiques (*ténèbres* 3 fois/jour, *invisibilité* 3 fois/jour)
7	4d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	4	Pouvoirs magiques (*métamorphose* 1 fois/jour), armure naturelle +4, For +2
8	4d8	+3	+1	+4	+1	–	4	Con +2, Sag +2, résistance à la magie
9	4d8	+3	+1	+4	+1	–	5	Pouvoirs magiques (*cône de froid* 1 fois/jour, *ténèbres* à volonté, *invisibilité* à volonté)
10	5d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	6	Taille G, allonge 3 m, For +2, Int +2, armure naturelle +5
11	5d8	+3	+1	+4	+1	–	7	Régénération (2), Con +2
12	5d8	+3	+1	+4	+1	–	8	For +2, Cha +2

Compétences de classe

Les compétences de la classe d'ogre mage (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Détection (Sag), Perception auditive (Sag), Profession (Sag),

Lorsqu'ils atteignent la taille G, les ogres mages subissent un malus de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'ogre mage :

Armes et armures. Les ogres mages sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que du bouclier. Ils sont également formés au port des armures légères.

Dons. Un ogre mage reçoit un don au niveau 1, puis un autre au niveau 4. Après le niveau 12, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Pouvoirs magiques. L'ogre mage peut utiliser les pouvoirs qu'il obtient autant de fois par jour qu'indiqué dans la table. Son niveau de lanceur de sorts est égal au nombre de dés de vie issus de ses niveaux de classe +4.

Résistance à la magie (Ext). À partir du niveau 8, un ogre mage dispose d'une résistance à la magie égale à 6 + son niveau de classe.

Régénération (Ext). L'acide et le feu infligent des dégâts normaux aux ogres mages. Si l'ogre mage perd un membre, il peut l'accoler à la plaie et attendre que le membre se recolle. Cette greffe prend 1 minute. Si sa tête est tranchée (ou si un organe vital est arraché), elle doit être rattachée dans les 10 minutes, sans quoi le monstre meurt. Ses membres perdus ne repoussent pas s'il ne peut pas les tenir contre la plaie.

OMBRE

Mort-vivant (intangible)

L'humanité a toujours été fascinée par le pouvoir de l'obscurité, inventant des histoires dont les personnages ôtaient leur ombre pour en faire leur esclave magique et gagner des pouvoirs, et remarquant que certaines créatures mystiques, comme les vampires, en étaient dépourvues. Les morts-vivants ombres ne sortent pas de ce lot, capables de traverser les murs ou de drainer la force même de leurs victimes. Sinistres et capables de se multiplier sans guère de mal, les ombres sont souvent le premier contact qu'ont les aventuriers avec les morts-vivants intangibles en raison de leur relative faiblesse. Ce sont de bons personnages pour les joueurs qui désirent interpréter un mort-vivant étrange et effrayant sans encourir les désagréments du pourrissement des chairs et de la nécessité de se nourrir de sang, de cervelle ou de charognes.

L'ajustement de niveau d'une ombre est de +7, principalement parce qu'elles sont intangibles et peuvent créer des rejetons. Le pouvoir de cette classe augmente graduellement. Aux premiers niveaux, le contact intangible de l'ombre ne retire que peu de Force et la créature ne peut pas se multiplier. Elle est capable de voler dès le début et gagne ensuite le pouvoir de créer des rejetons à partir des cadavres de ses victimes, gagnant ainsi autant d'alliés. Le handicap de l'ombre est sa vulnérabilité au renvoi, car une ombre de bas niveau ne résiste guère mieux à un renvoi qu'un simple squelette. Ce défaut compense plus ou moins les pouvoirs dont dispose la créature dès les premiers niveaux, car même un prêtre de niveau 1 a 50 % de chances de renvoyer une ombre de niveau 1.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For –, Con –, Int –4, Cha +2. Les ombres ne sont pas très malignes, mais elles sont effrayantes et elles le savent. En tant que créature intangible, une ombre n'a pas de valeur de Force, et en tant que mort-vivant, elle n'a pas de valeur de Constitution.
- Mort-vivant. Immunisées contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets mentaux, les coups critiques, les dégâts temporaires, les diminutions permanentes et les affaiblissements temporaires de caractéristique et l'absorption d'énergie.
- Intangible. Une créature intangible ne peut être blessée que par d'autres créatures intangibles, les armes magiques +1 ou mieux, les sorts, pouvoirs magiques ou pouvoirs surnaturels. Elle est immunisée contre toutes les formes d'attaque non magiques. Un feu normal ne la brûle pas, et elle n'est pas affectée par le froid, ni blessée par les acides conventionnels. Elle conserve 50 % de chances d'ignorer tous les dégâts infligés par une source tangible, excepté les effets de force (comme un *projectile* magique) ou les attaques dues aux armes spectrales. Elle n'a pas besoin de marcher sur le sol et peut traverser les solides à volonté, bien qu'elle soit aveuglée quand ses yeux traversent un solide. Ses propres attaques traversent les armures, même magiques, à moins qu'elles ne soient faites de force (comme une *armure de mage* ou des *bracelets d'armure*) ou ne disposent de la propriété « spectrale ». Les créatures intangibles se déplacent et opèrent dans l'eau aussi bien que dans l'air. Elles ne peuvent tomber ni subir de dégâts de chute. Les créatures tangibles ne peuvent leur faire de croc-en-jambe ni les saisir. Une créature intangible ne pèse rien et ne déclenche pas les pièges qui réagissent au poids. Elle ne laisse pas de traces de pas, n'a pas d'odeur, et ne fait pas de bruit à moins qu'elle ne se manifeste : même dans ce cas, elles ne fait du bruit que si elle le désire. Une créature intangible n'a pas d'armure naturelle mais un bonus de parade à la CA égal à son modificateur de Charisme (+1 minimum).
- Vitesse de déplacement. Les ombres ont une vitesse de déplacement en vol de 12 mètres (bonne).
- Vision dans le noir. Les ombres voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun.
- Classe de prédilection : ombre. Le meilleur choix de multiclassage reste le roublard.

Compétences de classe

Les compétences de la classe d'ombre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Fouille (Sag), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'ombre :

Armes et armures. Les ombres sont formées au maniement des armes courantes, mais pas du bouclier. Elles ne sont pas formées au port de l'armure.

Dons. Une ombre reçoit un don au niveau 1, et un autre au niveau 5. Après le niveau 10, elle gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage, (reportez-vous à la Table 2–5).

MERRHOW

Les merrhows (ogres aquatiques) vivent en eau douce, dans les lacs et les rivières. La classe monstrueuse de merrhow est semblable à celle d'ogre, avec les exceptions suivantes : ils ont une vitesse de nage de 12 mètres, peuvent respirer sous l'eau aussi bien qu'à l'air libre et savent manier la pique et non la massue.

Table A–44 : ombre

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d12	+0	+0	+0	+2	(4 + mod. d'Int) x 4	1	Don, contact intangible (1 For)
2	2d12	+1	+0	+0	+3	4 + mod. d'Int	1	–
3	2d12	+1	+0	+0	+3	–	1	Sag +2
4	2d12	+1	+0	+0	+3	–	2	Dex +2
5	3d12	+1	+1	+1	+3	4 + mod. d'Int	2	Don, contact intangible (1d4 For)
6	3d12	+1	+1	+1	+3	–	2	Création de rejeton (DV x 1)
7	3d12	+1	+1	+1	+3	–	3	Résistance au renvoi des morts-vivants +2
8	3d12	+1	+1	+1	+3	–	3	Création de rejetons (DV x 1,5)
9	3d12	+1	+1	+1	+3	–	3	Contact intangible (1d6 For)
10	3d12	+1	+1	+1	+3	–	3	Création de rejetons (DV x 2)

Contact intangible. Une ombre dispose d'une attaque de contact intangible, arme naturelle infligeant l'affaiblissement temporaire de Force indiqué.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde dont la Force est réduite à 0 par une ombre de niveau 6 ou plus revient lui-même sous forme d'ombre du même niveau que son maître en 1d4 rounds. Ce rejeton est aux ordres de l'ombre qui l'a créé et reste son esclave jusqu'à la mort de celle-ci.

Au niveau 6, une ombre peut contrôler un nombre de rejetons égal au nombre de ses DV. Cette limite passe à une fois et demie le nombre de ses DV au niveau 8 et à deux fois le nombre de ses DV au niveau 10. Si l'ombre crée un rejeton qui lui fait dépasser cette limite, celui qui est depuis le plus longtemps sous son contrôle est libéré.

OMBRE DES ROCHES

Aberration

Créatures bizarres et insectoïdes que certains pensent totalement dénuées de conscience, les ombres des roches sont en réalité aussi intelligentes que les orques et possèdent leur propre langage, bien que peu d'individus soient à même de le comprendre (quand ils se doutent que les cliquetis de l'ombre sont un mode d'expression). Leur nature clairement monstrueuse rend difficile l'intégration de ces créatures dans un contexte humain, et il faut prendre quelques mesures pour éviter qu'elles suscitent la panique dès qu'on les aperçoit. Une ombre des roches peut être un allié utile dans une campagne où ses talents sont bien exploités (comme dans les régions souterraines), tant que sa faim et sa soif permanente de destruction sont assouvies. Un joueur qui aime les grosses brutes dotées d'un talent magique inattendu sera séduit par l'ombre des roches.

Les deux talents principaux de l'ombre des roches sont sa perception des vibrations et son regard de confusion. Au début, la perception des vibrations ne s'applique guère qu'aux créatures à portée de griffes, mais elle s'affine au fil du temps. Le pouvoir de confusion est plus puissant, et il apparaît à mi-parcours, d'abord à courte portée, pour développer ensuite son plein potentiel.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Con +2, Int –2. Les ombres des roches sont à la mesure des minéraux qu'elles creusent : massives, résistantes et insensibles.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres.
- Vision dans le noir. Les ombres des roches voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : langue des ombres des roches.
- Classe de prédilection : ombre des roches. Les meilleurs choix de multiclassage restent le barbare et le guerrier.

Compétences de classe

Les compétences de l'ombre des roches (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Escalade (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).

Lorsqu'elle atteint la taille G, l'ombre des roches subit un malus de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse d'ombre des roches :

Table A–45 : ombre des roches

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, armure naturelle +3, 2 griffes 1d4, mandibules 1d6
2	2d8	+1	+0	+0	+3	2 + mod. d'Int	2	Con +2
3	3d8	+2	+1	+1	+3	2 + mod. d'Int	2	Don, For +2
4	3d8	+2	+1	+1	+3	–	3	Armure naturelle +5, perception des vibrations (3 m)
5	4d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod. d'Int	4	Griffes 1d6, VD creusement 6 m, Con +2
6	4d8	+3	+1	+1	+4	–	5	Mandibules 1d8, perception des vibrations (6 m)
7	5d8	+3	+1	+1	+4	2 + mod. d'Int	6	For +2, armure naturelle +7, regard déconcertant (1,50 m)
8	5d8	+3	+1	+1	+4	–	7	Perception des vibrations (9 m), Con +2
9	6d8	+4	+2	+2	+5	2 + mod. d'Int	8	Don, taille G, allonge 3 m, For +2, regard déconcertant (3 m)
10	6d8	+4	+2	+2	+5	–	9	Griffes 2d4, perception des vibrations (12 m)
11	7d8	+5	+2	+2	+5	2 + mod. d'Int	10	For +2, mandibules 2d6, regard déconcertant (6 m)
12	7d8	+5	+2	+2	+6	–	10	Cha +2, perception des vibrations (15 m)
13	8d8	+6/+1	+2	+2	+6	2 + mod. d'Int	11	For +2, Dex +2, regard déconcertant (9 m)
14	8d8	+6/+1	+2	+2	+6	–	12	Mandibules 2d8, perception des vibrations (18 m)

Armes et armures. Les ombres des roches sont formées au maniement des armes courantes, mais pas du bouclier. Elles ne sont pas formées au port de l'armure.

Dons. L'ombre des roches reçoit un don supplémentaire au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3 et 9. Après le niveau 14, elle gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Griffes. L'ombre des roches dispose de deux attaques de griffes, armes naturelles infligeant les dégâts indiqués majorés de son bonus de Force.

Mandibules. Une ombre des roches dispose d'une attaque de mandibules, arme naturelle infligeant les dégâts indiqués majorés de la moitié de son bonus de Force.

Perception des vibrations (Ext). À partir du niveau 4, l'ombre des roches localise automatiquement toutes les créatures en contact avec le sol dans un rayon donné. Ce rayon passe de 3 mètres au niveau 4 et à 18 mètres au niveau 14.

Regard déconcertant (Sur). Au niveau 7, une ombre des roches développe un regard magique qui provoque la confusion (comme le sort du même nom ; niveau de lanceur de sorts égal à 8) à une certaine distance de l'ombre (Volonté, DD 10 + la moitié des DV de l'ombre issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Cha). Le rayon d'effet passe de 1,50 mètre au niveau 7, puis à 9 mètres au niveau 13 et au-delà.

PIXIE (ESPRIT FOLLET)

Fée

Les pixies sont des farceurs et aiment égarer les voyageurs, mais certains échappent à cette mentalité stéréotypée et essaient d'en apprendre plus sur le vaste monde, de trouver de grands trésors ou de se venger d'insultes proférées à leur encontre, envers leur peuple ou leur pays. Compte tenu de leur capacité naturelle à voler, détecter les pensées, dissiper la magie et se rendre invisibles, les pixies sont de formidables adversaires une fois courroucés. Ils plairont aux joueurs qui aiment interpréter des personnages malicieux et qui veulent disposer de magie pour accomplir leurs desseins.

En dépit de leur petite taille, les pixies adultes peuvent se révéler très dangereux. Leurs pouvoirs magiques et le grand nombre de compétences et de dons dont ils disposent expliquent leur NPE total de 5, mais leur unique dé de vie constitue un grave handicap. La classe est articulée autour de la répartition des pouvoirs magiques et ils n'obtiennent leur invisibilité naturelle qu'au niveau 4. Leur résistance à la magie et leurs plus puissants pouvoirs n'apparaissent qu'au plus haut niveau de la classe.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For –4, Dex +4, Int +2, Cha +2. Les pixies sont fragiles physiquement, mais ils se rattrapent dans les autres domaines.
- Petit. En tant que créatures de taille P, les pixies bénéficient d'un bonus de taille de +1 à la classe d'armure et aux jets d'attaque, et d'un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion, mais ils doivent utiliser des armes plus petites que celles des créatures de taille M. La limite de poids qu'ils peuvent soulever ou porter est égale à 75 % de celle des créatures de taille M.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 6 mètres.
- Vision nocturne. Les pixies voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, elles distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Compétences. Bonus racial de +2 aux tests de Détection, de Fouille et de Perception auditive.
- Langues. D'office : commun et sylvestre.
- Classe de prédilection : pixie. Les meilleurs choix de multiclassage restent le roublard, l'ensorceleur et le magicien.

Compétences de classe

Les compétences de la pixie (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de pixie :

Armes et armures. Les pixies sont formés au maniement des armes courantes, de l'épée courte et de l'arc long composite, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. Un pixie reçoit un don au niveau 1. Au niveau 2, il gagne Esquive en qualité de don supplémentaire. Après le niveau 5, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Pouvoirs mineurs de pixie (Mag). Un pixie peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, 1 fois par jour : *détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, enchevêtrement, invisibilité* (sur lui-même uniquement) et *lumières dansantes*. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe +3 (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du pixie).

Pouvoirs de pixie (Mag). À partir du niveau 3, un pixie peut utiliser *détection de pensées* et *dissipation de la magie*, 1 fois par jour.

Invisibilité naturelle (Sur). Au niveau 4, un pixie est naturellement invisible et le reste même quand il attaque. Ce pouvoir fonctionne en permanence, mais le pixie peut l'interrompre (ou le réactiver) à tout moment au prix d'une action libre.

Flèches spéciales. Quand il atteint le niveau 4, le pixie peut créer des flèches de sommeil et des flèches d'amnésie pixies comme s'il répondait à tous les critères requis.

Pouvoirs supérieurs de pixie (Mag). Au niveau 5, le pixie peut utiliser *confusion* (le pixie doit toucher sa cible), *image permanente* (éléments visuels et auditifs uniquement) et *métamorphose*, 1 fois par jour. Un pixie disposant d'un Charisme d'au moins 20 peut lancer *danse irrésistible d'Otto* 1 fois par jour.

TABLE A–46 : PIXIE

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d6	+0	+2	+0	+2	(6 + mod. d'Int) x 4	1	Don, pouvoirs mineurs de pixie (1 fois/jour)
2	1d6	+0	+2	+0	+2	–	2	Esquive, VD vol 6 m (bonne), Int +2, Cha +2
3	1d6	+0	+2	+0	+2	–	3	Pouvoirs de pixie (1 fois/jour), VD vol 12 m (bonne), armure naturelle +1, Dex +2, Sag +2
4	1d6	+0	+2	+0	+2	–	3	Invisibilité naturelle, VD vol 18 m (bonne), flèches spéciales, Int +2, Cha +2
5	1d6	+0	+2	+0	+2	–	4	Pouvoirs supérieurs de pixie (1 fois/jour), RM 16, Dex +2, Sag +2

RAKSHASA

Extérieur (Loi, Mal)

Réputés pour être l'incarnation du mal, les rakshasas sont malveillants et manipulateurs. Ils ourdissent des plans maléfiques, dirigent d'horribles cultes et montrent autant de talent pour la magie que de résistance naturelle à ses effets. Ils constituent un bon choix pour les joueurs qui veulent interpréter des chefs dotés de quelques talents magiques, ainsi que du pouvoir d'ignorer la plupart des sorts de l'ennemi.

Tandis que ses caractéristiques augmentent de façon significative, le véritable atout du rakshasa vient de la magie. Ses facultés d'ensorceleur progressent à peu près moitié moins vite que celles d'un véritable membre de cette classe, mais son bonus de base à l'attaque et ses jets de sauvegarde supérieurs, ajoutés à sa réduction des dégâts, compensent largement ce fait. Le pouvoir le plus caractéristique de cette classe réside dans son immunité contre la plupart des sorts qui, de très faible à ses débuts, s'accroît rapidement aux niveaux élevés.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +2, Cha +2. Les satyres sont agiles et sociables.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 12 mètres.
- Vision nocturne. Les satyres voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Compétences. Bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.
- Langues. D'office : commun et sylvestre.
- Classe de prédilection : satyre. Les meilleurs choix de multiclassage restent le barde et le roublard.

Compétences de classe

Les compétences de la classe de satyre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Représentation (Cha).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de rakshasa :

Armes et armures. Les rakshasas sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. Le rakshasa reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 5 et 11. Après le niveau 14, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Griffes. Le rakshasa dispose de deux attaques de griffes, armes naturelles infligeant les dégâts indiqués majorés de son bonus de Force.

Morsure. Le rakshasa dispose d'une attaque de morsure, arme naturelle infligeant les dégâts indiqués majorés de la moitié de son bonus de Force.

Transformation (Sur). Il suffit d'une action simple au rakshasa pour prendre la forme de n'importe quel humanoïde, ou pour reprendre son aspect normal. Ce pouvoir est semblable au sort *modification d'apparence* lancé par un ensorceleur de niveau 18. Le rakshasa ne peut utiliser ce pouvoir qu'un nombre de fois par jour indiqué, et pour la durée précisée. Par la suite, il pourra rester indéfiniment sous la forme de son choix.

Vulnérabilité aux carreaux d'arbalète bénis (Ext). Tout rakshasa touché par un carreau d'arbalète béni meurt aussitôt.

Sorts. À partir du niveau 2, le rakshasa peut lancer des sorts comme un ensorceleur dont le niveau serait égal au nombre de dés de vie issus de ses niveaux de classe, et peut également choisir des sorts de prêtre de 1er niveau en tant que sorts connus, et les lancer en tant que sorts profanes.

***Détection de pensées* (Mag).** Le rakshasa peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour indiqué, avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe +4 (DD 12 + modificateur de Cha du rakshasa).

Immunité contre les sorts (Sur). À partir du niveau 4, le rakshasa est immunisé contre tous les effets de tous les sorts de 1er niveau. Tandis qu'il progresse en niveaux, il devient immunisé contre les sorts de niveau supérieur. Le rakshasa peut interrompre le fonctionnement de ce pouvoir pour bénéficier des effets de ses propres sorts ou de ceux de ses alliés, comme s'il s'agissait d'une résistance à la magie.

SATYRE

Fée

Si les nymphes et les dryades représentent la beauté du monde naturel, les satyres sont l'incarnation de sa fertilité et de ses

TABLE A–47 : RAKSHASA

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature de la Loi et du Mal, 2 griffes 1d4, transformation (1 fois/jour, 1 heure), vulnérabilité aux carreaux d'arbalète bénis
2	1d8	+1	+2	+2	+2	–	2	Sorts, morsure 1d6, Int +2
3	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	For +2, *détection de pensées* (1 fois/jour)
4	2d8	+2	+3	+3	+3	–	3	Transformation (3 fois/jour, 2 heures), immunité contre les sorts (1er niveau)
5	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	4	Don, Dex +2
6	3d8	+3	+3	+3	+3	–	5	*Détection de pensées* (3 fois/jour), immunité contre les sorts (2e niveau)
7	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	5	Con +2, Sag +2
8	4d8	+4	+4	+4	+4	–	6	RD (10/+2), transformation (à volonté), immunité contre les sorts (3e niveau)
9	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	6	Cha +2, *détection de pensées* (à volonté)
10	5d8	+5	+4	+4	+4	–	7	Dex +2, immunité contre les sorts (4e niveau)
11	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	7	Don, immunité contre les sorts (5e niveau)
12	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	8	Con +2, immunité contre les sorts (6e niveau)
13	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	8	Cha +2, immunité contre les sorts (7e niveau)
14	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	9	RD (15/+3), immunité contre les sorts (8e niveau)

pulsions. Plus portés sur la chair et la boisson que sur la guerre, les satyres sont fort capables de se défendre eux-mêmes, leurs terres et leurs compagnons quand il le faut. Leurs sens aiguisés leur évitent d'être pris en embuscade. Les satyres sont de bons personnages pour les joueurs qui aiment interpréter des bardes mais qui préfèrent un pur produit de la nature à un artiste élevé dans les villes.

Les satyres ont peu de pouvoirs qui sortent véritablement de l'ordinaire. Leur ajustement de niveau de +2 seulement est basé sur leurs bonus aux caractéristiques, leurs bonus raciaux aux compétences et leur flûte magique. L'essentiel de leur progression consiste à accumuler des dés de vie, tandis que les autres pouvoirs sont répartis sur les sept niveaux. Leur seul pouvoir magique fait partie des derniers atouts qu'ils obtiennent.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +2, Cha +2. Les satyres sont agiles et sociables.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 12 mètres.
- Vision nocturne. Les satyres voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Compétences. Bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.
- Langues. D'office : commun et sylvestre.
- Classe de prédilection : satyre. Les meilleurs choix de multiclassage restent le barde et le roublard.

Compétences de classe

Les compétences de la classe de satyre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Représentation (Cha).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de satyre :

Armes et armures. Les satyres sont formés au maniement des armes courantes et de l'arc court, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons supplémentaires. Le satyre reçoit un don au niveau 1 et un autre au niveau 3. Après le niveau 7, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Cornes. Le satyre dispose d'une attaque de cornes, attaque naturelle infligeant les dégâts indiqués majorés de son bonus de Force.

Flûte de Pan (Sur). Un satyre de niveau 5 ou plus doté d'une flûte de Pan magique peut passer une journée à mettre l'instrument en harmonie avec lui-même et avec sa magie naturelle, un procédé proche de la création d'un objet magique. Une fois la flûte en harmonie, le satyre dispose d'un pouvoir spécial. Quand il en joue, toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins (satyres exceptés) doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être affectées par l'un des effets suivants (au choix du satyre) : *charme-personne*, *sommeil* ou *terreur* lancé comme par un ensorceleur de niveau égal à deux fois le nombre de dés de vie du satyre issus de niveaux de classe. Toute créature ayant réussi son jet de Volonté ne peut plus être affectée par cette flûte (quel que soit l'effet) pendant une journée entière.



Table A–48 : satyre

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d6	+0	+2	+0	+2	(6 + mod. d'Int) x 4	1	Don, cornes 1d6, armure naturelle +2
2	2d6	+1	+3	+0	+3	6 + mod. d'Int	1	Bonus racial de +4 en Représentation
3	3d6	+1	+3	+1	+3	6 + mod. d'Int	2	Don, Int +2, bonus racial de +4 en Discrétion
4	4d6	+2	+4	+1	+4	6 + mod. d'Int	2	Bonus racial de +4 en Déplacement silencieux
5	4d6	+2	+4	+1	+4	–	3	Flûte de Pan
6	5d6	+2	+4	+1	+4	6 + mod. d'Int	4	Armure naturelle +4
7	5d6	+2	+4	+1	+4	–	4	Con +2, Sag +2

La flûte ne possède aucun pouvoir entre les mains de quelqu'un d'autre, et si elle est séparée du satyre pendant plus d'une semaine, il faut recommencer le processus d'harmonisation. Seuls les satyres qui ont choisi « flûte de Pan » comme type de compétence Représentation peuvent harmoniser une flûte de Pan de la sorte.

SUCCUBE/INCUBE (DÉMON)

Extérieur (Chaos, Mal)

Les succubes représentent l'aspect érotique et séduisant du Mal. Bien que leur forme naturelle soit clairement démoniaque, ils restent étrangement séduisants. Par ailleurs, la plupart des mortels ne voient jamais cette forme, mais uniquement son apparence humanoïde idéalisée. Moins orientés vers le combat physique que les autres démons, les succubes sont toutefois de puissantes créatures, dotées de nombreux talents. Ils conviendront à un joueur désireux d'interpréter un lanceur de sorts qui se fie aux enchantements, mais qui a d'autres tours dans son sac au cas où il rencontrerait des créatures insensibles à la séduction, comme les morts-vivants.

Les succubes sont puissants, dotés d'une résistance à la magie, de résistances aux énergies destructives, d'une dizaine de pouvoirs magiques, de bons modificateurs de caractéristiques, de la faculté de s'exprimer dans n'importe quel langage et de convoquer un balor. La résistance aux énergies destructives est assez faible pour commencer, mais elle s'accroît sur les dix niveaux. Les pouvoirs magiques leur sont accordés approximativement au niveau où un ensorceleur obtiendrait les sorts équivalents. Les valeurs de caractéristique augmentent à peu près à chaque niveau, mais le puissant pouvoir de *convocation de balor* n'apparaît qu'une fois le succube arrivé à maturation complète.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +2, Cha +6. Les succubes sont lestes et ont la beauté du diable.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. Les succubes voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Immunité contre le poison. Les succubes sont originaires d'un plan où le poison est omniprésent.
- Compétences. Bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.
- Langues. D'office : abyssal, céleste et draconien.
- Classe de prédilection : succube. Les meilleurs choix de multiclassage restent le barde, l'ensorceleur et le magicien.

Compétences de classe

Les compétences du succube (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (une au choix, choisie au niveau 1) (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Table A–49 : succube

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, 2 griffes 1d3, transformation (1 forme), armure naturelle +1, résistances (acide 5, électricité 5, feu 5, froid 5), don des langues, créature du Chaos et du Mal
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Int +2, pouvoirs mineurs de succube (1 fois/jour), télépathie (30 m)
3	2d8	+2	+3	+3	+3	–	2	Cha +2, VD vol 15 m (moyenne), transformation (3 formes), armure naturelle +3
4	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	3	Don, Con +2, pouvoirs mineurs de succube (3 fois/jour)
5	3d8	+3	+3	+3	+3	–	3	Int +2, transformation (n'importe quel humanoïde), armure naturelle +5
6	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	4	Cha +2, pouvoirs mineurs de succube (à volonté)
7	4d8	+4	+4	+4	+4	–	4	Sag +2, absorption d'énergie (1 fois/jour), armure naturelle +7, résistances (acide 10, électricité 10, feu 10, froid 10)
8	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	5	Int +2, pouvoirs de succube (1 fois/jour)
9	5d8	+5	+4	+4	+4	–	6	Cha +2, résistance à la magie, armure naturelle +9
10	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	6	Don, Sag +2, pouvoirs de succube (1 fois/jour ou 3 fois/jour), immunité contre l'électricité
11	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	7	For +2, absorption d'énergie (à volonté), RD (10/+2)
12	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	7	Pouvoirs de succube (1 fois/jour ou à volonté), Cha +4, *convocation de balor* (10 % de chances)

aractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de succube :

Armes et armures. Les succubes sont formés au maniement des armes simples et de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. Le succube reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 4 et 10. Après le niveau 12, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Griffes. Le succube dispose de deux attaques de griffes, armes naturelles infligeant les dégâts indiqués majorés du bonus de Force.

Télépathie (Sur). Au niveau 2, le succube devient télépathe. Il peut communiquer télépathiquement avec toute créature dotée de langage située dans un rayon de 30 mètres.

Résistance à la magie (Ext). Un succube dispose d'une résistance à la magie égale à 6 + le nombre de DV issus de ses niveaux de classe.

Transformation (Sur). À partir du niveau 1, un succube peut choisir une forme humanoïde de taille P à G. Aux niveaux supérieurs, il peut adopter d'autres formes, jusqu'à ce qu'il puisse se transformer en n'importe quel humanoïde de taille adéquate.

Absorption d'énergie (Sur). Le jet de Vigueur visant à se débarrasser du niveau négatif a un DD égal à 10 + la moitié des DV du succube issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Cha.

Don des langues (Sur). Un succube peut parler avec toute créature dotée d'un langage. Le niveau de lanceur de sorts du succube est égal au nombre des DV issus de ses niveaux de classe x2. Ce pouvoir est actif en permanence à moins que le succube ne décide de le désactiver (action libre). L'effet peut être dissipé, mais le succube peut le reproduire dès son tour de jeu suivant au prix d'une action libre.

Pouvoirs mineurs de succube (Mag). Au niveau 2, un succube peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, 1 fois par jour : *anathème, clairaudience/clairvoyance, détection de pensées, détection du Bien, profanation, suggestion* et *ténèbres*. Au niveau 4, il peut les utiliser 3 fois par jour puis, dès le niveau 6, à volonté. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe.

Pouvoirs de succube (Mag). À partir du niveau 8, un succube peut utiliser *ténèbres maudites*, 1 fois par jour. De plus, il peut utiliser *charme-monstre, forme éthérée* (sur lui-même plus 25 kg d'objets seulement) et *téléportation sans erreur* (sur lui-même plus 25 kg d'objets seulement), 1 fois par jour au niveau 8, 3 fois par jour au niveau 10, et à volonté dès le niveau 12. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe.

SYLVANIEN

Plante

Dispersés parmi les antiques arbres des grandes forêts vivent les sylvaniens, puissants et sages hommes-arbres qui protègent leur foyer des envahisseurs et des catastrophes naturelles. On raconte que certains sylvaniens, grands et forts comme de vieux chênes, peuvent parfois guider les arbres naturels à l'écart des incendies, ou les déplacer pour troubler les bûcherons trop avides et les perdre hors des sentiers connus. Incarner un sylvanien conviendra à un joueur qui désire un personnage proche de la nature, tout en étant plus étrange et robuste que d'ordinaire.

Les sylvaniens ont une grande force physique, ce qui explique leur ajustement de niveau de +5, pour un NPE total de 12. La classe dispose donc de nombreux niveaux permettant au sylvanien de changer deux fois de catégorie de taille et d'obtenir tous ses modificateurs de caractéristiques. Si les jeunes sylvaniens sont souples comme des arbrisseaux et ont un bonus de Dextérité, ils deviennent si grands et leur écorce est si épaisse et dure que ce bonus se transforme par la suite en malus. Cependant, leur Force et leur Constitution compensent cette évolution inhabituelle.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Dex +2, Int +2. Malgré leur connaissance du monde limitée à leurs foyers, les sylvaniens ont un esprit apte à apprendre et à raisonner, et ceux qui voyagent en forêt recherchent leurs conseils.
- Plante. Les sylvaniens sont immunisés contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, la métamorphose et les coups critiques.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision nocturne. Les sylvaniens voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Compétences. Bonus racial de +16 aux tests de Discrétion en forêt.

ABLE A–50 : SYLVANIEN

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, armure naturelle +4
2	2d8	+1	+0	+3	+0	2 + mod. d'Int	1	For +2, Con +2
3	2d8	+1	+0	+3	+0	–	2	For +2, Con +2
4	3d8	+2	+1	+3	+1	2 + mod. d'Int	2	Don, armure naturelle +6, For +2, Sag +2
5	3d8	+2	+1	+3	+1	–	3	For +2, Con +2, armure naturelle +8, don
6	4d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	3	Taille G (espace occupé 3 m), allonge 3 m, vulnérabilité au feu, For +2, Dex –2
7	4d8	+3	+1	+4	+1	–	4	Piétinement (taille P), dégâts doublés contre les objets
8	5d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	5	*Animation d'arbres* (1), For +2, Cha +2, RD (5/armes tranchantes)
9	5d8	+3	+1	+4	+1	–	5	Armure naturelle +10, For +2, Sag +2
10	6d8	+4	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int	6	Don, For +2, Con +2
11	6d8	+4	+2	+5	+2	–	7	*Animation d'arbres* (2), Con +2, armure naturelle +13
12	7d8	+5	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int	8	Taille TG (espace occupé 4,50 m), allonge 4,50 m, For +2, Dex –2, piétinement (taille M), RD (10/armes tranchantes)

- Langues. D'office : commun, sylvestre et sylvanien.
- Classe de prédilection : sylvanien. Les meilleurs choix de multiclassage restent le barbare, le guerrier et le rôdeur.

Compétences de classe

Les compétences du sylvanien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (une au choix, choisie au niveau 1) (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Survie (Sag).

Lorsqu'il atteint la taille G, le sylvanien subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion. Lorsqu'il atteint la taille TG, ce malus passe à –8.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de sylvanien :

Armes et armures. Les sylvaniens ne sont pas formés au maniement des armes et du bouclier. Ils ne sont pas davantage formés au port de l'armure. Ils sont considérés comme des non-humanoïdes quand il s'agit de déterminer le prix des armures selon le paragraphe *Armures pour créatures inhabituelles* du Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*.

Dons. Le sylvanien reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 4 et 10. Après le niveau 12, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Branches. Le sylvanien dispose de deux attaques de branches, armes naturelles infligeant les dégâts indiqués majorés de son bonus de Force.

Vulnérabilité au feu (Ext). Un sylvanien de niveau 6 ou plus subit le double de dégâts des attaques de feu, à moins qu'elles ne permettent un jet de sauvegarde. Dans ce cas, il subit un malus de –10 à ce jet.

Piétinement (Ext). Un sylvanien de niveau 7 ou plus peut piétiner des créatures dont la taille est inférieure à la sienne de deux catégories au moins, infligeant 2d12 points de dégâts majorés de la moitié de son bonus de Force. Si ces cibles ne profitent pas de l'attaque d'opportunité à laquelle cette manœuvre donne droit, elles peuvent s'écarter en réussissant un jet de Réflexes (DD 20) pour réduire les dégâts de moitié.

Dégâts doublés contre les objets (Ext). Un sylvanien de niveau 7 ou plus attaquant à outrance un objet ou une structure lui inflige des dégâts doublés.

***Animation d'arbres* (Mag).** Un sylvanien de niveau 8 ou plus peut animer à volonté les arbres distants de 54 mètres ou moins. Il peut en contrôler le nombre indiqué en même temps. Un arbre normal a besoin d'un round entier pour se déraciner, après quoi il se déplace à une vitesse de 3 mètres par round et se bat comme un sylvanien de niveau 8. Les arbres animés redeviennent inertes si le sylvanien qui les a appelés est mis hors de combat ou s'éloigne hors de portée. Ces précisions exceptées, ce pouvoir est similaire au sort *chêne animé* lancé par un druide de niveau 12.

TRITON

Extérieur (Eau)

Les tritons sont les maîtres de l'eau, issus du plan de cet élément. Bien qu'ils ne soient guère adaptés à des aventures terrestres, les tritons sont dans leur élément une fois dans l'eau et savent combattre dans leur environnement d'origine. Ils constituent un bon choix pour des joueurs qui veulent un personnage aquatique (en particulier dans une campagne marine), mais doté de plus de magie et d'humanité qu'un locathah, un homme-poisson ou un sahuagin.

La classe de triton est sans détours : seuls son armure naturelle, ses modificateurs de caractéristiques et un unique pouvoir magique justifient son ajustement de niveau. Le triton dispose de la *convocation d'alliés naturels* juste avant le druide, ce qui reflète ses dispositions naturelles pour appeler à l'aide des créatures aquatiques.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Con +2. Les tritons doivent être forts et robustes pour se déplacer et survivre dans les mers pleines de dangers.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de de déplacement à la nage est de 12 mètres. Comme toute créature dotée d'une vitesse de natation, les tritons peuvent se déplacer dans l'eau à cette vitesse sans effectuer de test de Natation. Ils bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation pour accomplir des actions spéciales ou éviter des dangers, et ils peuvent toujours faire 10 sur ces mêmes tests. Ils peuvent réaliser une action de course en nageant, tant qu'ils le font en ligne droite. Ils sont incapables de marcher sur la terre ferme, mais peuvent s'y traîner à une vitesse de 1,50 mètre (un triton ne peut ni charger ni courir sur terre).
- Créature de l'Eau. Les tritons respirent aussi bien dans l'eau qu'à l'air libre.
- Vision dans le noir. Les tritons voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun et aquatique.
- Classe de prédilection : triton. Les meilleurs choix de multiclassage restent le prêtre, le druide, le guerrier et le magicien.

Compétences de classe

Les compétences du triton (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de triton :

Armes et armures. Les tritons sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. Un triton reçoit un don au niveau 1, et un autre au niveau 4. Après le niveau 5, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

***Convocation d'alliés naturels III* (Mag).** Le niveau de lanceur de sorts du triton est égal à son niveau de classe.

TABLE A–51 : TRITON

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature de l'Eau, armure naturelle +2
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Int +2
3	2d8	+2	+3	+3	+3	–	3	Armure naturelle +4
4	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	4	Don, *convocation d'alliés naturels III* (1 fois/jour)
5	3d8	+3	+3	+3	+3	–	4	Sag +2, armure naturelle +6

TROLL

Géant

Les trolls sont grands, stupides et toujours affamés, forcés de trouver de la nourriture pour alimenter leur incroyable métabolisme qui leur permet de faire repousser des membres entiers. Presque aussi forts que certains vrais géants, les trolls sont de robustes adversaires, parfaitement adaptés aux combats prolongés, qu'ils remportent presque toujours à l'usure. Les trolls sont de bons personnages pour les joueurs qui veulent interpréter un combattant au corps à corps exotique sans trop avoir à se soucier de pouvoirs spéciaux.

L'ajustement de niveau de +5 du troll égale presque son nombre de DV ordinaire, ce qui donne à cette classe un nombre de niveaux confortable pour répartir ses nombreux avantages. Les modificateurs de caractéristiques augmentent au fil du temps. Les attaques naturelles sont faibles au départ, mais forment ensuite un trio mortel. Son odorat et son allonge font leur apparition en milieu de classe, tandis que le pouvoir de régénération, qui s'améliore ensuite, reste la pierre angulaire de ses talents.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +4, Int –4, Sag –2, Cha –4. Les trolls sont très forts, mais stupides, myopes et crapuleux.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. Les trolls voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : géant.
- Classe de prédilection : troll. Les meilleurs choix de multiclassage restent le barbare et le guerrier.

Compétences de classe

Les compétences du troll (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Lorsqu'il atteint la taille G, le troll subit un malus de taille de –4 aux tests de Discrétion.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de troll :

Armes et armures. Les trolls sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. Un troll reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 4 et 10. Après le niveau 11, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Griffes. Un troll dispose de deux coups de griffes, armes naturelles infligeant les dégâts indiqués majorés de son bonus de Force.

Morsure. Un troll dispose d'une attaque de morsure, arme naturelle infligeant les dégâts indiqués majorés de la moitié de son bonus de Force.

Éventration (Ext). Si le troll touche son adversaire avec ses deux coups de griffes, il lui déchire violemment l'abdomen, lui infligeant du même coup des dégâts équivalent à deux attaques de griffes plus la moitié de son bonus de Force.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll. Si ce monstre perd un membre, celui-ci repousse en 3d6 minutes. S'il l'accole à la blessure, il se fixe instantanément.

VROCK (DÉMON)

Extérieur (Chaos, Mal)

Si l'apparence du vrock fait penser à un vautour humanoïde et démoniaque, c'est en réalité un oiseau de proie, planant au-dessus des champs de bataille en quête de victimes, et fondant sur elles pour les déchiqueter. La faculté de vol, de puissantes attaques de corps à corps et des pouvoirs magiques non négligeables sont les talents principaux de cette classe. Les vrocks plairont aux joueurs qui désirent interpréter un personnage volant combinant le meilleur du guerrier et de l'ensorceleur.

L'ajustement de niveau du vrock est égal au nombre de ses dés de vie, ce qui confère à cette classe beaucoup de niveaux où répartir ses pouvoirs. Ses talents majeurs sont ses résistances aux énergies (dont les valeurs vont croissant à partir d'un bas niveau), ses pouvoirs magiques, la faculté de convoquer des tanar'ris et ses deux pouvoirs uniques (danse des ténèbres et cri étourdissant). Si le vrock semble gagner beaucoup de pouvoirs à chaque niveau, en particulier aux niveaux élevés, cet avantage est équilibré par le faible nombre de ses DV comparé à un guerrier de même niveau.

Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2, Con +2, Sag +2. Les vrocks, comme la plupart des démons, sont toujours en quête de victimes et sont assez puissants pour bien s'en tirer lors d'un combat.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 9 mètres.
- Vision dans le noir. Les vrocks voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Immunité contre le poison. Les vrocks sont originaires d'un plan où le poison est omniprésent.
- Compétences. Bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.
- Langues. D'office : abyssal, céleste et draconien.

TABLE A–52 : TROLL

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+0	+0	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	1	Don, odorat 3 m, 2 griffes 1d4, morsure 1d4, armure naturelle +2
2	2d8	+1	+0	+3	+0	2 + mod. d'Int	1	Dex +2, Con +2
3	2d8	+1	+0	+3	+0	–	2	For +2, armure naturelle +3
4	3d8	+2	+1	+3	+1	2 + mod. d'Int	2	Don, régénération (1), Con +2
5	3d8	+2	+1	+3	+1	–	3	Taille G, allonge 3 m, For +2, armure naturelle +4
6	4d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	3	2 griffes 1d6, morsure 1d6, Con +2
7	4d8	+3	+1	+4	+1	–	4	Odorat 6 m, For +2, armure naturelle +5
8	5d8	+3	+1	+4	+1	2 + mod. d'Int	4	Éventration, Dex +2, Con +2
9	5d8	+3	+1	+4	+1	–	5	Régénération (3), For +2, armure naturelle +6
10	6d8	+4	+2	+5	+2	2 + mod. d'Int1	5	Don, odorat 9 m, Con +2
11	6d8	+4	+2	+5	+2	–	5	Régénération (5), Con +2, armure naturelle +7

• Classe de prédilection : vrock. Les meilleurs choix de multiclassage restent le barbare, le guerrier et le magicien.

Compétences de classe

Les compétences de classe de vrock (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (une au choix, choisir au niveau 1) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Lorsqu'il atteint la taille G, le vrock subit un malus de –4 aux tests de Détection.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de vrock :

Armes et armures. Les vrocks sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Dons. Le vrock reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 3 et 11. Après le niveau 16, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2–5).

Griffes. Le vrock dispose de deux attaques de griffes, armes naturelles infligeant les dégâts indiqués majorés de son bonus de Force.

Morsure. Le vrock dispose d'une attaque de morsure, arme naturelle infligeant les dégâts indiqués majorés de la moitié de son bonus de Force.

Pattes arrière. Dès le niveau 4, un vrock dispose de deux attaques de pattes arrière, armes naturelles infligeant les dégâts indiqués majorés de la moitié de son bonus de Force.

Télépathie (Sur). À partir du niveau 3, le vrock devient télépathe. Il peut communiquer télépathiquement avec toute créature dotée de langage située dans les 30 mètres.

Pouvoirs mineurs de vrock (Mag). À partir du niveau 2, un vrock peut utiliser les pouvoirs magiques suivant le nombre de fois par jour indiqué : *détection de la magie, détection du Bien, image miroir, profanation* et *ténèbres*. Son niveau de lanceur de sorts est égal au nombre de DV issus de ses niveaux de classe +4 (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du vrock).

Spores (Ext). À partir du niveau 6, le corps du vrock peut libérer un nuage de spores. Les créatures qui se trouvent à moins de 1,50 mètre du tanar'ri subissent automatiquement 1d8 points de dégâts, après quoi les spores pénètrent dans leur chair et germent, leur infligeant 1d2 points de dégâts supplémentaires par round pendant 10 rounds. Au terme de ce laps de temps, les victimes sont couvertes de pousses minuscules et entrelacées. *Ralentissement du poison* stoppe la croissance des spores tant que le sort fait effet. *Bénédiction, guérison des maladies* et *neutralisation du poison* tuent les spores, tout comme le fait d'asperger la victime d'eau bénite. Au début, un vrock peut libérer des spores 1 fois par jour. Au niveau 8, il peut le faire 3 fois par jour, et à partir du niveau 10, il peut libérer des spores une fois tous les 3 rounds.

Pouvoirs de vrock (Mag). À partir du niveau 9, un vrock peut utiliser les pouvoirs magiques suivants : *charme de groupe, télékinésie* et *téléportation sans erreur* (sur lui-même plus 25 kg d'objets). Au début, le vrock ne peut utiliser ces pouvoirs 1 fois par jour. Au niveau 12, il peut le faire 3 fois par jour, puis à volonté à partir du niveau 15.

***Convocation de tanar'ris* (Mag).** Une fois par jour, un vrock de niveau 9 peut tenter de convoquer des dretchs (voir le *Manuel des Monstres*). Le nombre de créatures convoquées et les chances de succès augmentent au fil des niveaux. Au niveau 16, un vrock peut choisir de convoquer un de ses congénères à la place des dretchs, avec les chances de succès indiquées.

Cri étourdissant (Sur). Au niveau 10, un vrock devient capable d'émettre un cri suraigu. Toutes les créatures comprises dans un

TABLE A–53 : VROCK

Niveau	DV	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature du Chaos et du Mal, 2 griffes 1d6, morsure 1d6, armure naturelle +2, résistances (acide 5, électricité 5, feu 5, froid 5)
2	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	1	Dex +2, pouvoirs mineurs de vrock (1 fois/jour)
3	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	Don, For +2, armure naturelle +4, télépathie (30 m)
4	3d8	+3	+3	+3	+3	–	3	Con +2, 2 pattes arrière 1d4
5	3d8	+3	+3	+3	+3	–	3	Dex +2, armure naturelle +6, pouvoirs mineurs de vrock (3 fois/jour)
6	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	4	For +2, spores (1fois/jour), griffes 1d8
7	4d8	+4	+4	+4	+4	–	5	VD vol 15 m (moyenne), Int +2, armure naturelle +8
8	4d8	+4	+4	+4	+4	–	5	Sag +2, pouvoirs mineurs de vrock (à volonté), spores (3 fois/jour)
9	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	6	Armure naturelle +10, pouvoirs de vrock (1 fois/jour), *convocation de tanar'ris* (1d6 dretchs, 35 %)
10	5d8	+5	+4	+4	+4	–	6	Spores (1 fois/3 rounds), cri étourdissant (1 fois/jour), RD (5/+1), immunité contre l'électricité, résistances (acide 10, feu 10, froid 10)
11	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	7	Don, taille G, allonge 3 m, Con +2, armure naturelle +12, résistance à la magie
12	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	–	7	Pouvoirs de vrock (3 fois/jour), *convocation de tanar'ris* (2d6 dretchs, 35 %)
13	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	8	Armure naturelle +14, cri étourdissant (3 fois/jour)
14	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	–	8	Danse des ténèbres, For +2, Int +2
15	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod. d'Int	9	Pouvoirs de vrock (à volonté), *convocation de tanar'ris* (2d10 dretchs, 35 %)
16	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	–	9	Cri étourdissant (1 fois/heure), *convocation de tanar'ris* (2d10 dretchs ou 1 vrock, 35 %), RD (10/+2), Cha +2

SCRAG

Les scrags (trolls aquatiques) vivent en eau douce, dans les lacs et les rivières. La classe monstre de scrag est semblable à celle de troll, avec les exceptions suivantes : ils ont une vitesse de déplacement à la nage de 6 mètres, présentent le sous-type Eau (ils peuvent respirer sous l'eau aussi bien qu'à l'air libre) et se régénèrent seulement quand ils sont presque entièrement immergés.

rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du nombre des DV du vrock issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Con) sous peine d'être étourdies pendant 1 round. Au début, le vrock peut utiliser son cri 1 fois par jour. Au niveau 13, il peut l'utiliser 3 fois par jour, puis 1 fois par heure à partir du niveau 16.

Résistance à la magie (Ext). Un vrock de niveau 11 ou plus a une résistance à la magie de 14 + le nombre de DV issus de ses niveaux de classe.

Danse des ténèbres (Sur). Pour utiliser ce pouvoir, cinq vrocks (dont au moins un de niveau 14 ou plus) doivent se tenir par la main afin de constituer un cercle, puis se mettre à chanter en dansant follement. Si personne ne les interrompt, ce rituel libère une vague d'énergie crépitante au bout de 3 rounds. Toutes les créatures comprises dans un rayon de 30 mètres subissent 2d20 points de dégâts, démons exceptés. Ce total est réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (DD 10 + la moitié des DV du vrock issus de ses niveaux de classe + son modificateur de Cha). On calcule le DD du jet de sauvegarde pour chaque vrock de la ronde et on utilise le plus élevé.

Appendice 2 : tables

Les tables de cet appendice vous permettront de trouver rapidement les informations dont vous avez besoin pour créer un personnage monstrueux. Reportez-vous au *Manuel des Monstres* pour ce qui est de la créature de base de votre personnage. Les monstres qui ne figurent pas dans ces tables ne sont généralement pas destinés à devenir des personnages. Pour plus d'informations, reportez-vous au Chapitre 2.

PRÉSENTATION DES TABLES

Les Tables A–54 et A–55 renferment les mêmes informations, mais elles y sont présentées de façon différente. Si vous savez quelle créature de base vous comptez utiliser, la Table A–54 vous offre ses principales caractéristiques. Si vous souhaitez créer un personnage doté d'un NPE de départ précis, sachez que la Table A–55 présente toutes les créatures de base en exploitant celui-ci, du plus petit (1) au plus grand (20).

En outre, la Table A–56 dévoile les caractéristiques des dragons susceptibles de constituer des PJ. Enfin, la Table A–57 reprend tous les archétypes du *Manuel des Monstres* ainsi que ceux du Chapitre 10 du présent guide.

Voici les différents types d'informations que l'on retrouve dans ces tables.

Nom. Le nom de la créature de base.

Type. Le type de la créature. *Note* : les créatures artificielles présentent l'une des deux précisions suivantes. La première, (é), s'adresse aux créatures artificielles qui bénéficient du sort *éveil du golem* (voir le Chapitre 6). Celles qui sont suivies d'un (i) bénéficient tout simplement de l'archétype de créature artificielle incarnée.

DV. Le nombre et le type de dés de vie de la créature de base.

Ajust. de niveau. L'ajustement de niveau de la créature de base. Le mode de calcul des ajustements de niveau figure dans le Chapitre 2. Ôtez 1 point à l'ajustement de niveau des demi-célestes et demi-fiélons lorsque l'intéressé est aptère.

NPE de départ. Il s'agit du niveau de personnage effectif de départ, qui est égal au nombre de dés de vie de la créature de base + son ajustement de niveau.

For, Dex, Con, Int, Sag, Cha. Les ajustements raciaux aux valeurs de caractéristique de la créature. Ne les modifiez pas davantage au regard de la taille. Si l'une de ces valeurs est suivie d'un astérisque (*), cela signifie que la créature de base possède une valeur de caractéristique inférieure à 6. Il faut alors utiliser la valeur de la créature de base, sans jeter les dés pour ensuite appliquer les modificateurs raciaux. Si un (A) apparaît, cela signifie que la valeur de caractéristique doit être déterminée aléatoirement (lancez 4d6 et faites la somme des 3 meilleurs résultats).

Jet de sauvegarde favorable. Le ou les types de jets de sauvegarde bénéficiant du bonus le plus élevé pour ce qui est de la créature de base.

BBA. Le bonus de base à l'attaque de la créature. Ne modifiez pas ce nombre au regard de la taille.

Réf, Vig, Vol. Les bonus de base aux jets de sauvegarde bruts de la créature de base.

Armure naturelle. Si la créature de base dispose d'un bonus d'armure naturelle, c'est là qu'il apparaît. Le *Manuel des Monstres* propose d'autres facteurs susceptibles d'affecter la classe d'armure de la créature de base, comme la taille et la Dextérité.

Points de compétence. Le nombre de points de compétence dont disposent la créature de base et votre personnage. Pour ce qui est de l'achat des compétences, reportez-vous au Chapitre 2.

Dons. Le nombre total de dons dont dispose la créature de base (ce qui n'inclut pas les dons supplémentaires). Vous pouvez choisir les mêmes dons que la créature de base (reportez-vous alors au *Manuel des Monstres*), un même nombre de dons différents, ou effectuer un mélange des deux.

Source. Le Chapitre 2 est divisé en monstres débutants, intermédiaires et avancés. Cette colonne dévoile la partie du Chapitre 2 qui renferme d'autres remarques quant à la créature de base choisie. Certains archétypes, qualifiés de « nouveaux » dans cette colonne de la Table A–57 sont décrits dans le Chapitre 10 de cet ouvrage.

Souffle. Sur la Table A–56, cette colonne dévoile l'effet ou la zone d'effet du souffle de chaque dragon (qu'il s'agisse d'une ligne ou d'un cône) et le type de dégâts infligés.

Dégâts (DD). Sur la Table A–56, cette colonne dévoile la quantité de dégâts infligée par le souffle du dragon, ainsi que le DD du jet de sauvegarde visant à réduire les dégâts de moitié.

Nom de l'archétype. Sur la Table A–57, le nom de l'archétype tel qu'il apparaît dans le *Manuel des Monstres* ou dans le présent guide.

DV de la créature de base. Comme certains archétypes offrent davantage d'aptitudes (ou des aptitudes plus puissantes) selon les dés de vie de la créature de base, cette colonne dévoile les divers niveaux de dés de vie (le cas échéant).

Taille de la créature de base. Certains archétypes offrent davantage d'aptitudes (ou des aptitudes plus puissantes) selon la taille de la créature de base. Cette colonne dévoile l'ajustement de niveau selon les diverses catégories de taille.

Type de DV de l'archétype. Si l'archétype change le type de dés de vie de la créature de base, cette colonne dévoile le nouveau type de dé.

Type de créature de l'archétype. Si l'archétype change le type de la créature, cette colonne dévoile le nouveau type de la créature.

TABLE A–54 : MONSTRES CLASSÉS PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE

Nom	Type	DV	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Jet de sauv. favor.	BBA	Réf	Vig	Vol	Armure. naturelle	Points de compétence	Dons	Source
Amphibe	Aberration	2d8	+3	5	+8	+2	+2	+0	+0	–4	Vol	+1	+0	+0	+3	+2	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Arachnéa	Créature magique (métamorphe)	3d8	+4	7	+0	+4	+4	+4	+2	+4	Réf, Vig	+2	+3	+3	+3	+1	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Avancé
Ath-atch	Aberration	14d8	+5	19	+16	+2	+10	–4	+2	–4	Vol	+8	+4	+4	+9	+8	(2 + mod. d'Int) x 17	5	Avancé
Azer	Extérieur	2d8	+4	6	+2	+2	+2	+2	+2	–2	Tous	+2	+3	+3	+3	+6	(8 + mod. d'Int) x 5	1	Intermédiaire
Barghest	Extérieur	6d8	+6	12	+6	+4	+2	+4	+4	+4	Tous	+6	+5	+5	+5	+6	(8 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Barghest, noble	Extérieur	9d8	+7	16	+8	+4	+4	+8	+8	+8	Tous	+8	+6	+6	+6	+9	(8 + mod. d'Int) x 12	4	Avancé
Blême	Mort-vivant	4d12	+3	7	+2	+4	—	+2	+4	+6	Vol	+2	+1	+1	+4	+4	(4 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Céleste																			
Archon canin	Extérieur	6d8	+5	11	+4	+0	+0	+0	+2	+2	Tous	+6	+5	+5	+5	+9	(8 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Archon messager	Extérieur	12d8	+8	20	+10	+6	+2	+6	+6	+6	Tous	+12	+8	+8	+8	+14	(8 + mod. d'Int) x 15	5	Avancé
Avoral (guardinal)	Extérieur	7d8	+7	14	+4	+6	+2	+4	+6	+6	Tous	+7	+5	+5	+5	+8	(8 + mod. d'Int) x 10	5	Avancé
Déva astral	Extérieur	12d8	+8	20	+10	+8	+8	+8	+8	+10	Tous	+12	+8	+8	+8	+15	(8 + mod. d'Int) x 15	4	Avancé
Ghaele (éladrin)	Extérieur	10d8	+10	20	+14	+2	+4	+6	+6	+6	Tous	+10	+7	+7	+7	+8	(8 + mod. d'Int) x 13	4	Avancé
Démon																			
Dretch	Extérieur	2d8	+3	5	+0	+0	+0	–6	+0	+0	Tous	+3	+3	+3	+3	+5	(8 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Quasit	Extérieur	3d8	+5	8	–2	+6	+0	+0	+2	+0	Tous	+5	+3	+3	+3	+3	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Avancé
Succube	Extérieur	6d8	+6	12	+2	+2	+2	+6	+4	+10	Tous	+6	+5	+5	+5	+9	(8 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Vrock	Extérieur	8d8	+8	16	+8	+4	+6	+4	+4	+2	Tous	+8	+6	+6	+6	+14	(8 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Diable																			
Barbazu	Extérieur	6d8	+6	12	+4	+0	+2	–4	+0	+0	Tous	+6	+5	+5	+5	+7	(8 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Diablotin	Extérieur	3d8	+4	7	+0	+6	+0	+0	+2	+0	Tous	+5	+3	+3	+3	+3	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Avancé
Érinye	Extérieur	6d8	+7	13	+4	+2	+2	+4	+4	+10	Tous	+6	+5	+5	+5	+9	(8 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Hamatula	Extérieur	9d8	+5	14	+6	+0	+2	+2	+4	+0	Tous	+9	+6	+6	+6	+12	(8 + mod. d'Int) x 12	4	Avancé
Kyton	Extérieur	8d8	+6	14	+2	+0	+2	–4	+0	+2	Tous	+8	+6	+6	+6	+8	(8 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Osyluth	Extérieur	5d8	+7	12	+10	+0	+4	+4	+4	+4	Tous	+4	+4	+4	+4	+8	(8 + mod. d'Int) x 8	2	Avancé
Centaure	Hum. monstrueux	4d8	+2	6	+8	+4	+4	–2	+2	+0	Réf, Vol	+3	+4	+1	+4	+2	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Débutant
Doppelganger	Hum. monstrueux	4d8	+4	8	+2	+2	+2	+2	+4	+2	Tous	+3	+4	+4	+4	+4	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Drider	Aberration	6d8	+4	10	+4	+4	+6	+4	+6	+6	Vol	+3	+2	+2	+5	+6	(2 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Élémentaire, Air																			
Taille G	Élémentaire	8d8	+6	14	+4	+14	+6	–4	+0	+0	Réf	+5	+6	+2	+2	+4	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Taille M	Élémentaire	4d8	+4	8	+2	+10	+4	–6	+0	+0	Réf	+3	+4	+1	+1	+3	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Taille P	Élémentaire	2d8	+4	6	+0	+6	+0	–6	+0	+0	Réf	+2	+3	+0	+0	+3	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Élémentaire, Feu																			
Taille G	Élémentaire	8d8	+6	14	+4	+10	+6	–4	+0	+0	Réf	+5	+6	+2	+2	+4	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Taille M	Élémentaire	4d8	+4	8	+2	+6	+4	–6	+0	+0	Réf	+3	+4	+1	+1	+3	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Taille P	Élémentaire	2d8	+4	6	+0	+2	+0	–6	+0	+0	Réf	+2	+3	+0	+0	+3	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Élémentaire, Terre																			
Taille G	Élémentaire	8d8	+5	13	+14	–2	+8	–4	+0	+0	Vig	+5	+2	+6	+2	+10	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Taille M	Élémentaire	4d8	+4	8	+10	–2	+6	–6	+0	+0	Vig	+3	+1	+4	+1	+9	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Taille P	Élémentaire	2d8	+4	6	+6	–2	+2	–6	+0	+0	Vig	+2	+0	+3	+0	+7	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Élémentaire, Eau																			
Taille G	Élémentaire	8d8	+5	13	+10	+4	+8	–4	+0	+0	Vig	+5	+2	+6	+2	+9	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Taille M	Élémentaire	4d8	+4	8	+6	+2	+6	–6	+0	+0	Vig	+3	+1	+4	+1	+8	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Taille P	Élémentaire	2d8	+4	6	+4	+0	+2	–6	+0	+0	Vig	+2	+0	+3	+0	+6	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé

TABLE A–54 : MONSTRES CLASSÉS PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE (SUITE)

Nom	Type	DV	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Jet de sauv. favor.	BBA	Réf	Vig	Vol	Armure. naturelle	Points de compétence	Dons	Source
Elfe																			
Aquatique	Humanoïde	1d8	+0	1	+0	+2	+0	–2	+0	+0	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Drow	Humanoïde	1d8	+2	3	+0	+2	–2	+2	+0	–2	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Gris	Humanoïde	1d8	+0	1	–2	+2	–2	+2	+0	+0	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Haut	Humanoïde	1d8	+0	1	+0	+2	–2	+0	+0	+0	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	(Selon la classe	1	Débutant
Sauvage	Humanoïde	1d8	+0	1	+0	+2	+0	–2	+0	+0	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Bois	Humanoïde	1d8	+0	1	+2	+2	–2	–2	+0	–2	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Esprit follet																			
Grig	Fée	1/2 d6	+3	4	–6	+8	+2	+0	+2	+4	Réf, Vol	+2	+2	+0	+2	+2	Selon la classe	1	Intermédiaire
Nixe	Fée	1d6	+3	4	–4	+6	+0	+2	+2	+8	Réf, Vol	+1	+2	+0	+2	+0	Selon la classe	1	Intermédiaire
Pixie	Fée	1d6	+4	5	–4	+8	+0	+6	+4	+6	Réf, Vol	+1	+2	+0	+2	+1	Selon la classe	1	Intermédiaire
Ettercap	Aberration	5d8	+4	9	+0	+6	+2	–4	+4	–2	Vol	+3	+4	+1	+1	+1	(2 + mod. d'Int) x 8	2	Avancé
Ettin	Géant	10d8	+5	15	+12	–2	+4	–4	+0	+0	Vig	+6	+3	+7	+3	+7	(2 + mod. d'Int) x 13	4	Intermédiaire
Flagelleur mental	Aberration	8d8	+7	15	+2	+4	+2	+8	+6	+6	Vol	+6	+2	+2	+6	+3	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Fumigon	Élémentaire	7d8	+5	12	+4	+10	+2	–4	+0	+0	Réf	+4	+5	+2	+2	+8	(2 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Gargouille	Créature magique	4d8	+5	9	+0	+4	+8	–4	+0	–4	Réf, Vig	+4	+4	+4	+1	+4	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Intermédiaire
Géant, feu	Géant	15d8	+4	19	+20	–2	+10	+0	+0	+0	Vig	+10	+5	+9	+5	+8	(2 + mod. d'Int) x 18	6	Avancé
Géant, givre	Géant	14d8	+4	18	+18	–2	+10	+0	+0	+0	Vig	+9	+4	+9	+4	+9	(2 + mod. d'Int) x 17	5	Avancé
Géant, collines	Géant	12d8	+4	16	+14	–2	+8	–4	+0	–4	Vig	+8	+4	+8	+4	+9	(2 + mod. d'Int) x15	5	Intermédiaire
Géant, pierres	Géant	14d8	+4	18	+16	+4	+8	+0	+0	+0	Vig	+9	+4	+9	+4	+11	(2 + mod. d'Int) x 17	5	Avancé
Géant, pierres (ancien)	Géant	14d8	+6	20	+16	+4	+8	+0	+0	+4	Vig	+9	+4	+9	+4	+11	(2 + mod. d'Int) x 17	5	Avancé
Génie, djinn	Extérieur	7d8	+6	13	+8	+8	+4	+4	+4	+4	Tous	+6	+5	+5	+5	+3	(8 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Génie, djinn, noble	Extérieur	10d8	+10	20	+8	+8	+4	+4	+4	+4	Tous	+9	+7	+7	+7	+3	(8 + mod. d'Int) x 13	4	Avancé
Génie, éfrit	Extérieur	10d8	+9	19	+12	+6	+4	+2	+4	+4	Tous	+9	+7	+7	+7	+6	(8 + mod. d'Int) x 13	4	Avancé
Génie, jann	Extérieur	6d8	+5	11	+6	+4	+2	+4	+4	+2	Tous	+6	+5	+5	+5	+1	(8 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Goule	Mort-vivant	2d12	+3	5	+2	+4	—	+2	+4	+6	Vol	+1	+0	+0	+3	+2	(4 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Gnoll	Humanoïde	2d8	+1	3	+4	+0	+2	–2	+0	–2	Vig	+1	+0	+3	+0	+1	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Gobelin	Humanoïde	1d8	+0	1	–2	+2	+0	+0	+0	–2	Vig	+1	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Gobelours	Humanoïde	3d8	+1	4	+4	+2	+2	+0	+0	–2	Réf	+2	+3	+1	+1	+3	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Débutant
Golem, argile (é)	Créature artificielle	11d10	+8	19	+14	–2	—	(A)	+0	1*	Aucun	+7	+3	+3	+3	+14	(2 + mod. d'Int) x 14	4	Avancé
Golem, argile (i)	Géant	11d10	+8	19	+14	–2	(A)	(A)	+0	1*	Aucun	+7	+3	(A)	+3	+14	(2 + mod. d'Int) x 14	4	Avancé
Golem, chair (é)	Créature artificielle	9d10	+6	15	+10	–2	—	(A)	+0	1*	Aucun	+5	+3	+3	+3	+10	(2 + mod. d'Int) x 12	4	Avancé
Golem, chair (i)	Géant	9d10	+6	15	+10	–2	(A)	(A)	+0	1*	Aucun	+5	+3	(A)	+3	+10	(2 + mod. d'Int) x 12	4	Avancé
Golem, pierre (é)	Créature artificielle	14d10	+6	20	+18	–2	—	(A)	+0	1*	Aucun	+9	+4	+4	+4	+18	(2 + mod. d'Int) x 17	5	Avancé
Golem, pierre (i)	Géant	14d10	+6	20	+18	–2	(A)	(A)	+0	1*	Aucun	+9	+4	(A)	+4	+18	(2 + mod. d'Int) x 17	5	Avancé
Griffon	Créature magique	7d10	+3	10	+8	+4	+6	–6	+2	–2	Réf, Vig	+10	+7	+8	+3	+6	(2 + mod. d'Int) x 14	3	Avancé
Guenaude, annis	Hum. monstrueux	7d8	+5	12	+14	+2	+4	+2	+2	+0	Réf, Vol	+6	+5	+2	+5	+10	(2 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Guenaude, marine	Hum. monstrueux	3d8	+5	8	+8	+2	+2	+0	+2	+0	Réf, Vol	+2	+3	+1	+3	+3	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Guenaude, verte	Hum. monstrueux	9d8	+5	14	+8	+2	+2	2	+2	+0	Réf, Vol	+9	+6	+3	+6	+11	(2 + mod. d'Int) x 12	4	Avancé
Harpie	Hum. monstrueux	7d8	+3	10	+0	+4	+0	–4	+0	+4	Réf, Vol	+7	+5	+2	+5	+1	(2 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Hobgobelin	Humanoïde	1d8	+1	2	+0	+2	+2	+0	+0	+0	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Homme-lézard	Humanoïde	2d8	+1	3	+2	+0	+2	–2	+0	+0	Réf	+1	+3	+0	+0	+5	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Homme-poisson	Humanoïde	1d8	+1	2	+0	+2	+2	+0	+0	+2	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Homuncule (é)	Créature artificielle	2d10	+3	5	–2	+4	—	+0	+2	–4	Aucun	+3	+0	+0	+0	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Homuncule (i)	Humanoïde	2d10	+3	5	–2	+4	(R)	+0	+2	–4	Aucun	+3	+2	(A)	+1	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé

Table A–54 : monstres classés par ordre alphabétique (suite)

Nom	Type	DV	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Jet de sauv. favor.	BBA	Réf	Vig	Vol	Armure. naturelle	Points de compétence	Dons	Source
Kobold	Humanoïde	1/2 d8	+0	1	–4	+2	+0	+0	+0	+0	Vol	+1	+0	+0	+2	+1	Selon la classe	1	Débutant
Kuo-toa	Hum. monstrueux	2d8	+2	4	+2	+0	+2	+2	+4	–2	Réf, Vol	+2	+3	+0	+3	+6	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Lamie	Créature magique	9d10	+4	13	+0	+4	+2	+2	+4	+2	Réf, Vig	+9	+6	+6	+3	+5	(2 + mod. d'Int) x 12	4	Intermédiaire
Lilende	Extérieur	7d8	+6	13	+10	+6	+4	+4	+6	+8	Tous	+6	+5	+5	+5	+5	(8 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Locathah	Humanoïde	2d8	+1	3	+0	+2	+0	+2	+2	+0	Vig	+1	+0	+3	+0	+3	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Magmatique	Élémentaire	2d8	+4	6	–2	+2	+0	–2	+0	+0	Réf	+2	+3	+0	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Méduse	Hum. monstrueux	6d8	+4	10	+0	+4	+2	+2	+2	+4	Réf, Vol	+4	+5	+2	+5	+3	(2 + mod. d'Int) x 9	3	Intermédiaire
Méphite, aérien	Extérieur	3d8	+3	6	+0	+6	+0	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+3	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, aqueux	Extérieur	3d8	+3	6	+4	+0	+2	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+5	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, enflammé	Extérieur	3d8	+3	6	+0	+2	+0	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+4	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, gelé	Extérieur	3d8	+3	6	+0	+6	+0	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+4	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, magmatique	Extérieur	3d8	+3	6	+0	+2	+0	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+4	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, poussiéreux	Extérieur	3d8	+3	6	+0	+6	+0	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+3	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, salin	Extérieur	3d8	+3	6	+6	–2	+2	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+6	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, terreux	Extérieur	3d8	+3	6	+6	–2	+2	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+6	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, vaporeux	Extérieur	3d8	+3	6	+0	+2	+0	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+4	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, vaseux	Extérieur	3d8	+3	6	+4	+0	+2	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+5	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Minotaure	Hum. monstrueux	6d8	+2	8	+8	+0	+4	–4	+0	–2	Réf, Vol	+5	+5	+2	+5	+5	(2 + mod. d'Int) x 9	3	Débutant
Momie	Mort-vivant	8d12	+5	13	+6	–2	—	–4	+4	+4	Vol	+3	+2	+2	+5	+8	(4 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Ogre	Géant	4d8	+2	6	+10	–2	+4	–4	+0	–4	Vig	+2	+1	+4	+1	+5	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Débutant
Ogre, merrhow	Géant	4d8	+2	6	+10	–2	+4	–4	+0	–4	Vig	+2	+1	+4	+1	+5	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Débutant
Ogre mage	Géant	5d8	+7	12	+10	+0	+6	+4	+4	+6	Vig	+2	+1	+4	+1	+5	(2 + mod. d'Int) x 8	2	Intermédiaire
Ombre	Mort-vivant	3d12	+7	10	—	+4	—	–4	+2	+2	Vol	+1	+1	+1	+3	+0	(4 + mod. d'Int) x 6	2	Avancé
Ombre des roches	Aberration	8d8	+6	14	+12	+2	+9	–2	+0	+2	Vol	+5	+2	+2	+6	+7	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Orque	Humanoïde	1d8	+0	1	+4	+0	+0	–2	–2	–2	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Planaire																			
Aasimar	Extérieur	1d8	+1	2	+0	+0	+0	+0	+2	+2	Tous	+1	+2	+2	+2	+0	Selon la classe	1	Débutant
Tieffelin	Extérieur	1d8	+1	2	+0	+2	+0	+2	+0	–2	Tous	+1	+2	+2	+2	+0	Selon la classe	1	Débutant
Plasme	Aberration (métamorphe)	5d8	+7	12	+2	+4	+4	+6	+4	+4	Tous	+3	+4	+4	+4	+5	(2 + mod. d'Int) x 8	2	Avancé
Rakshasa	Extérieur	7d8	+7	14	+2	+4	+6	+2	+2	+6	Tous	+7	+5	+5	+5	+9	(8 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Ravageur gris	Créature magique	10d8	+5	15	+12	+0	+14	–8	+2	–2	Réf, Vig	+10	+7	+7	+3	+10	(2 + mod. d'Int) x 13	4	Avancé
Sahuagin	Humanoïde	2d8	+2	4	+4	+2	+2	+4	+2	–2	Vig	+1	+0	+3	+0	+5	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Sahuagin (4 bras)	Humanoïde	2d8	+3	5	+4	+2	+2	+4	+2	–2	Vig	+1	+0	+3	+0	+5	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Salamandre																			
Flamion	Extérieur	3d8	+4	7	+2	+2	+2	+4	+4	+2	Tous	+4	+3	+3	+3	+7	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Satyre	Fée	5d6	+2	7	+0	+2	+2	+2	+2	+2	Réf, Vol	+2	+4	+1	+4	+4	(6 + mod. d'Int) x 8	2	Intermédiaire
Slaad																			
Bleu	Extérieur	8d8	+6	14	+8	+4	+6	–4	–4	+0	Tous	+7	+6	+6	+6	+7	(8 + mod. d'Int) x 11	3	Intermédiaire
Gris	Extérieur	10d8	+6	16	+8	+2	+6	+4	+4	+4	Tous	+10	+7	+7	+7	+11	(8 + mod. d'Int) x 13	4	Intermédiaire
Rouge	Extérieur	7d8	+6	13	+8	+2	+6	–4	–4	–2	Tous	+6	+5	+5	+5	+6	(8 + mod. d'Int) x 10	3	Intermédiaire
Vert	Extérieur	9d8	+7	16	+8	+2	+6	+0	+0	+0	Tous	+8	+6	+6	+6	+10	(8 + mod. d'Int) x 12	4	Intermédiaire
Sylvanien	Plante	7d8	+5	12	+18	–2	+10	+2	+4	+2	Vig	+3	+2	+5	+2	+13	(2 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Tertre errant	Plante	8d8	+6	14	+10	+0	+6	–4	+0	–2	Vig	+5	+2	+6	+2	+11	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Torve	Hum. monstrueux	2d8	+2	4	+4	+2	+2	+0	–2	–4	Réf, Vol	+2	+3	+0	+3	+4	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Triton	Extérieur	3d8	+2	5	+2	+0	+2	+2	+2	+0	Tous	+3	+3	+3	+3	+6	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire

Nom	Type	DV	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Jet de sauv. favor.	BBA	Réf	Vig	Vol	Armure. naturelle	Points de compétence	Dons	Source
Troglodyte	Humanoïde	2d8	+2	4	+0	–2	+4	–2	+0	+0	Vig	+1	+0	+3	+0	+6	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Troll	Géant	6d8	+5	11	+12	+4	+12	–4	–2	–4	Vig	+3	+2	+5	+2	+7	(2 + mod. d'Int) x 9	3	Intermédiaire
Troll, scrag	Géant	6d8	+5	11	+12	+4	+12	–4	–2	–4	Vig	+3	+2	+5	+2	+7	(2 + mod. d'Int) x 9	3	Intermédiaire
Yuan-ti																			
Abomination	Hum. monstrueux	9d8	+7	16	+8	+2	+6	+8	+8	+6	Réf, Vol	+8	+6	+3	+6	+10	(2 + mod. d'Int) x 12	4	Avancé
Sang-mêlé	Hum. monstrueux	7d8	+5	12	+4	+2	+2	+8	+8	+6	Réf, Vol	+7	+5	+2	+5	+1	(2 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Sang-pur	Hum. monstrueux	6d8	+5	11	+0	+2	+0	+8	+8	+6	Réf, Vol	+6	+5	+2	+5	+1	(2 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé

Table A–55 : monstres classés par NPE de départ

Nom	Type	DV	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Jet de sauv. favor.	BBA	Réf	Vig	Vol	Armure. naturelle	Points de compétence	Dons	Source
Elfe, aquatique	Humanoïde	1d8	+0	1	+0	+2	+0	–2	+0	+0	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Elfe, bois	Humanoïde	1d8	+0	1	+2	+2	–2	–2	+0	–2	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Elfe, gris	Humanoïde	1d8	+0	1	–2	+2	–2	+2	+0	+0	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Elfe, haut	Humanoïde	1d8	+0	1	+0	+2	–2	+0	+0	+0	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Elfe, sauvage	Humanoïde	1d8	+0	1	+0	+2	+0	–2	+0	+0	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Gobelin	Humanoïde	1d8	+0	1	–2	+2	+0	+0	+0	–2	Vig	+1	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Kobold	Humanoïde	1/2 d8	+0	1	–4	+2	+0	+0	+0	+0	Vol	+1	+0	+0	+2	+1	Selon la classe	1	Débutant
Orque	Humanoïde	1d8	+0	1	+4	+0	+0	–2	–2	–2	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Aasimar	Extérieur	1d8	+1	2	+0	+0	+0	+0	+2	+2	Tous	+1	+2	+2	+2	+0	Selon la classe	1	Débutant
Hobgobelin	Humanoïde	1d8	+1	2	+0	+2	+2	+0	+0	+0	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Homme-poisson	Humanoïde	1d8	+1	2	+0	+2	+2	+0	+0	+2	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Tieffelin	Extérieur	1d8	+1	2	+0	+2	+0	+2	+0	–2	Tous	+1	+2	+2	+2	+0	Selon la classe	1	Débutant
Elfe, drow	Humanoïde	1d8	+2	3	+0	+2	–2	+2	+0	–2	Vig	+0	+0	+2	+0	+0	Selon la classe	1	Débutant
Gnoll	Humanoïde	2d8	+1	3	+4	+0	+2	–2	+0	–2	Vig	+1	+0	+3	+0	+1	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Homme-lézard	Humanoïde	2d8	+1	3	+2	+0	+2	–2	+0	+0	Réf	+1	+3	+0	+0	+5	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Locathah	Humanoïde	2d8	+1	3	+0	+2	+0	+2	+2	+0	Vig	+1	+0	+3	+0	+3	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Esprit follet, grig	Fée	1/2 d6	+3	4	–6	+8	+2	+0	+2	+4	Réf, Vol	+2	+2	+0	+2	+2	Selon la classe	1	Intermédiaire
Esprit follet, nixe	Fée	1d6	+3	4	–4	+6	+0	+2	+2	+8	Réf, Vol	+1	+2	+0	+2	+0	Selon la classe	1	Intermédiaire
Gobelours	Humanoïde	3d8	+1	4	+4	+2	+2	+0	+0	–2	Réf	+2	+3	+1	+1	+3	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Débutant
Kuo-toa	Hum. monstrueux	2d8	+2	4	+2	+0	+2	+2	+4	–2	Réf, Vol	+2	+3	+0	+3	+6	(2 + mod. d'Int) x 5	2	Débutant
Sahuagin	Humanoïde	2d8	+2	4	+4	+2	+2	+4	+2	–2	Vig	+1	+0	+3	+0	+5	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Torve	Hum. monstrueux	2d8	+2	4	+4	+2	+2	+0	–2	–4	Réf, Vol	+2	+3	+0	+3	+4	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Troglodyte	Humanoïde	2d8	+2	4	+0	–2	+4	–2	+0	+0	Vig	+1	+0	+3	+0	+6	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Amphibe	Aberration	2d8	+3	5	+8	+2	+2	+0	+0	–4	Vol	+1	+0	+0	+3	+2	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Démon, dretch	Extérieur	2d8	+3	5	+0	+0	+0	–6	+0	+0	Tous	+3	+3	+3	+3	+5	(8 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Esprit follet, pixie	Fée	1d6	+4	5	–4	+8	+0	+6	+4	+6	Réf, Vol	+1	+2	+0	+2	+1	Selon la classe	1	Intermédiaire
Goule	Mort-vivant	2d12	+3	5	+2	+4	—	+2	+4	+6	Vol	+1	+0	+0	+3	+2	(4 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Homuncule (é)	Créature artificielle	2d10	+3	5	–2	+4	—	+0	+2	–4	Aucun	+3	+0	+0	+0	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Homuncule (i)	Humanoïde	2d10	+3	5	–2	+4	(A)	+0	+2	–4	Aucun	+3	+2	(A)	+1	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Sahuagin (4 bras)	Humanoïde	2d8	+3	5	+4	+2	+2	+4	+2	–2	Vig	+1	+0	+3	+0	+5	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Débutant
Triton	Extérieur	3d8	+2	5	+2	+0	+2	+2	+2	+0	Tous	+3	+3	+3	+3	+6	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Azer	Extérieur	2d8	+4	6	+2	+2	+2	+2	+2	–2	Tous	+2	+3	+3	+3	+6	(8 + mod. d'Int) x 5	1	Intermédiaire
Centaure	Hum. monstrueux	4d8	+2	6	+8	+4	+4	–2	+2	+0	Réf, Vol	+3	+1	+4	+4	+2	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Débutant
Élémentaire, taille P																			
Air	Élémentaire	2d8	+4	6	+0	+6	+0	–6	+0	+0	Réf	+2	+3	+0	+0	+3	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé

Table A–55 : monstres classés par NPE de départ (suite)

Nom	Type	DV	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Jet de sauv. favor.	BBA	Réf	Vig	Vol	Armure. naturelle	Points de compétence	Dons	Source
Eau	Élémentaire	2d8	+4	6	+4	+0	+2	–6	+0	+0	Vig	+2	+0	+3	+0	+6	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Feu	Élémentaire	2d8	+4	6	+0	+2	+0	–6	+0	+0	Réf	+2	+3	+0	+0	+3	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Terre	Élémentaire	2d8	+4	6	+6	–2	+2	–6	+0	+0	Vig	+2	+0	+3	+0	+7	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Magmatique	Elémentaire	2d8	+4	6	–2	+2	+0	–2	+0	+0	Réf	+2	+3	+0	+0	+2	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Avancé
Méphite, aérien	Extérieur	3d8	+3	6	+0	+6	+0	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+3	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, aqueux	Extérieur	3d8	+3	6	+4	+0	+2	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+5	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, enflammé	Extérieur	3d8	+3	6	+0	+2	+0	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+4	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, gelé	Extérieur	3d8	+3	6	+0	+6	+0	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+4	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, magmatique	Extérieur	3d8	+3	6	+0	+2	+0	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+4	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, poussiéreux	Extérieur	3d8	+3	6	+0	+6	+0	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+3	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, salin	Extérieur	3d8	+3	6	+6	–2	+2	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+6	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, terreux	Extérieur	3d8	+3	6	+6	–2	+2	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+6	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, vaporeux	Extérieur	3d8	+3	6	+0	+2	+0	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+4	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Méphite, vaseux	Extérieur	3d8	+3	6	+4	+0	+2	+2	+0	+4	Tous	+3	+3	+3	+3	+5	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Ogre	Géant	4d8	+2	6	+10	–2	+4	–4	+0	–4	Vig	+2	+1	+4	+1	+5	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Débutant
Ogre, merrhow	Géant	4d8	+2	6	+10	–2	+4	–4	+0	–4	Vig	+2	+1	+4	+1	+5	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Débutant
Arachnéa	Créature magique (métamorphe)	3d8	+4	7	+0	+4	+4	+4	+2	+4	Réf, Vig	+2	+3	+3	+3	+1	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Avancé
Blême	Mort-vivant	4d12	+3	7	+2	+4	—	+2	+4	+6	Vol	+2	+1	+1	+4	+4	(4 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Diable, diablotin	Extérieur	3d8	+4	7	+0	+6	+0	+0	+2	+0	Tous	+5	+3	+3	+3	+3	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Avancé
Flamion	Extérieur	3d8	+4	7	+2	+2	+2	+4	+4	+2	Tous	+4	+3	+3	+3	+7	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Satyre	Fée	5d6	+2	7	+0	+2	+2	+2	+2	+2	Réf, Vol	+2	+4	+1	+4	+4	(6 + mod. d'Int) x 8	2	Intermédiaire
Démon, quasit	Extérieur	3d8	+5	8	–2	+6	+0	+0	+2	+0	Tous	+5	+3	+3	+3	+3	(8 + mod. d'Int) x 6	2	Avancé
Doppelganger	Hum. monstrueux	4d8	+4	8	+2	+2	+2	+2	+4	+2	Tous	+3	+4	+4	+4	+4	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Élémentaire, taille M																			
Air	Élémentaire	4d8	+4	8	+2	+10	+4	–6	+0	+0	Réf	+3	+4	+1	+1	+3	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Eau	Élémentaire	4d8	+4	8	+6	+2	+6	–6	+0	+0	Vig	+3	+1	+4	+1	+8	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Feu	Élémentaire	4d8	+4	8	+2	+6	+4	–6	+0	+0	Réf	+3	+4	+1	+1	+3	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Terre	Élémentaire	4d8	+4	8	+10	–2	+6	–6	+0	+0	Vig	+3	+1	+4	+1	+9	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Guenaude, marine	Hum. monstrueux	3d8	+5	8	+8	+2	+2	+0	+2	+0	Réf, Vol	+2	+3	+1	+3	+3	(2 + mod. d'Int) x 6	2	Intermédiaire
Minotaure	Hum. monstrueux	6d8	+2	8	+8	+0	+4	–4	+0	–2	Réf, Vol	+5	+5	+2	+5	+5	(2 + mod. d'Int) x 9	3	Débutant
Ettercap	Aberration	5d8	+4	9	+0	+6	+2	–4	+4	–2	Vol	+3	+4	+1	+1	+1	(2 + mod. d'Int) x 8	2	Avancé
Gargouille	Créature magique	4d8	+5	9	+0	+4	+8	–4	+0	–4	Réf, Vig	+4	+4	+4	+1	+4	(2 + mod. d'Int) x 7	2	Intermédiaire
Drider	Aberration	6d8	+4	10	+4	+4	+6	+4	+6	+6	Vol	+3	+2	+2	+5	+6	(2 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Griffon	Créature magique	7d10	+3	10	+8	+4	+6	–6	+2	–2	Réf, Vig	+10	+7	+8	+3	+6	(2 + mod. d'Int) x 14	3	Avancé
Harpie	Hum. monstrueux	7d8	+3	10	+0	+4	+0	–4	+0	+4	Réf, Vol	+7	+5	+2	+5	+1	(2 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Méduse	Hum. monstrueux	6d8	+4	10	+0	+4	+2	+2	+2	+4	Réf, Vol	+4	+5	+2	+5	+3	(2 + mod. d'Int) x 9	3	Intermédiaire
Ombre	Mort-vivant	3d12	+7	10	—	+4	—	–4	+2	+2	Vol	+1	+1	+1	+3	+0	(4 + mod. d'Int) x 7	2	Avancé
Archon canin	Extérieur	6d8	+5	11	+4	+0	+0	+0	+2	+2	Tous	+6	+5	+5	+5	+9	(8 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Génie, jann	Extérieur	6d8	+5	11	+6	+4	+2	+4	+4	+2	Tous	+6	+5	+5	+5	+1	(8 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Troll	Géant	6d8	+5	11	+12	+4	+12	–4	–2	–4	Vig	+3	+2	+5	+2	+7	(2 + mod. d'Int) x 9	3	Intermédiaire
Troll, scrag	Géant	6d8	+5	11	+12	+4	+12	–4	–2	–4	Vig	+3	+2	+5	+2	+7	(2 + mod. d'Int) x 9	3	Intermédiaire
Yuan-ti, sang-pur	Hum. monstrueux	6d8	+5	11	+0	+2	+0	+8	+8	+6	Réf, Vol	+6	+5	+2	+5	+1	(2 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Barghest	Extérieur	6d8	+6	12	+6	+4	+2	+4	+4	+4	Tous	+6	+5	+5	+5	+6	(8 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé

Table A–55 : monstres classés par NPE de départ (suite)

Nom	Type	DV	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Jet de sauv. favor.	BBA	Réf	Vig	Vol	Armure. naturelle	Points de compétence	Dons	Source
Démon, succube	Extérieur	6d8	+6	12	+2	+2	+2	+6	+4	+10	Tous	+6	+5	+5	+5	+9	(8 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Diable, barbazu	Extérieur	6d8	+6	12	+4	+0	+2	–4	+0	+0	Tous	+6	+5	+5	+5	+7	(8 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Diable, osyluth	Extérieur	5d8	+7	12	+10	+0	+4	+4	+4	+4	Tous	+4	+4	+4	+4	+8	(8 + mod. d'Int) x 8	2	Avancé
Fumigon	Elémentaire	7d8	+5	12	+4	+10	+2	–4	+0	+0	Réf	+4	+5	+2	+2	+8	(2 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Guenaude, annis	Hum. monstrueux	7d8	+5	12	+14	+2	+4	+2	+2	+0	Réf, Vol	+6	+5	+2	+5	+10	(2 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Ogre mage	Géant	5d8	+7	12	+10	+0	+6	+4	+4	+6	Vig	+2	+1	+4	+1	+5	(2 + mod. d'Int) x 8	2	Intermédiaire
Plasme	Aberration (métamorphe)	5d8	+7	12	+2	+4	+4	+6	+4	+4	Tous	+3	+4	+4	+4	+5	(2 + mod. d'Int) x 8	2	Avancé
Sylvanien	Plante	7d8	+5	12	+18	–2	+10	+2	+4	+2	Vig	+3	+2	+5	+2	+13	(2 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Yuan-ti, sang-mêlé	Hum. monstrueux	7d8	+5	12	+4	+2	+2	+8	+8	+6	Réf, Vol	+7	+5	+2	+5	+1	(2 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Diable, érinye	Extérieur	6d8	+7	13	+4	+2	+2	+4	+4	+10	Tous	+6	+5	+5	+5	+9	(8 + mod. d'Int) x 9	3	Avancé
Élémentaire, taille G																			
Terre	Élémentaire	8d8	+5	13	+14	–2	+8	–4	+0	+0	Vig	+5	+2	+6	+2	+10	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Eau	Élémentaire	8d8	+5	13	+10	+4	+8	–4	+0	+0	Vig	+5	+2	+6	+2	+9	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Génie, djinn	Extérieur	7d8	+6	13	+8	+8	+4	+4	+4	+4	Tous	+6	+5	+5	+5	+3	(8 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Lamie	Créature magique	9d10	+4	13	+0	+4	+2	+2	+4	+2	Réf, Vig	+9	+6	+6	+3	+5	(2 + mod. d'Int) x 12	4	Intermédiaire
Lilende	Extérieur	7d8	+6	13	+10	+6	+4	+4	+6	+8	Tous	+6	+5	+5	+5	+5	(8 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Momie	Mort-vivant	8d12	+5	13	+6	–2	—	–4	+4	+4	Vol	+3	+2	+2	+5	+8	(4 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Slaad, rouge	Extérieur	7d8	+6	13	+8	+2	+6	–4	–4	–2	Tous	+6	+5	+5	+5	+6	(8 + mod. d'Int) x 10	3	Intermédiaire
Avoral (guardinal)	Extérieur	7d8	+7	14	+4	+6	+2	+4	+6	+6	Tous	+7	+5	+5	+5	+8	(8 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Diable, hamatula	Extérieur	9d8	+5	14	+6	+0	+2	+2	+4	+0	Tous	+9	+6	+6	+6	+12	(8 + mod. d'Int) x 12	4	Avancé
Diable, kyton	Extérieur	8d8	+6	14	+2	+0	+2	–4	+0	+2	Tous	+8	+6	+6	+6	+8	(8 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Élémentaire, taille G																			
Air	Élémentaire	8d8	+6	14	+4	+14	+6	–4	+0	+0	Réf	+5	+6	+2	+2	+4	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Feu	Élémentaire	8d8	+6	14	+4	+10	+6	–4	+0	+0	Réf	+5	+6	+2	+2	+4	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Guenaude, verte	Hum. monstrueux	9d8	+5	14	+8	+2	+2	2	+2	+0	Réf, Vol	+9	+6	+3	+6	+11	(2 + mod. d'Int) x 12	4	Avancé
Ombre des roches	Aberration	8d8	+6	14	+12	+2	+9	–2	+0	+2	Vol	+5	+2	+2	+6	+7	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Rakshasa	Extérieur	7d8	+7	14	+2	+4	+6	+2	+2	+6	Tous	+7	+5	+5	+5	+9	(8 + mod. d'Int) x 10	3	Avancé
Slaad, bleu	Extérieur	8d8	+6	14	+8	+4	+6	–4	–4	+0	Tous	+7	+6	+6	+6	+7	(8 + mod. d'Int) x 11	3	Intermédiaire
Tertre errant	Plante	8d8	+6	14	+10	+0	+6	–4	+0	–2	Vig	+5	+2	+6	+2	+11	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Ettin	Géant	10d8	+5	15	+12	–2	+4	–4	+0	+0	Vig	+6	+3	+7	+3	+7	(2 + mod. d'Int) x 13	4	Intermédiaire
Flagelleur mental	Aberration	8d8	+7	15	+2	+4	+2	+8	+6	+6	Vol	+6	+2	+2	+6	+3	(2 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Golem, chair (é)	Créature artificielle	9d10	+6	15	+10	–2	—	(A)	+0	1*	Aucun	+5	+3	+3	+3	+10	(2 + mod. d'Int) x 12	4	Avancé
Golem, chair (i)	Géant	9d10	+6	15	+10	–2	(A)	(A)	+0	1*	Aucun	+5	+3	(A)	+3	+10	(2 + mod. d'Int) x 12	4	Avancé
Ravageur gris	Créature magique	10d8	+5	15	+12	+0	+14	–8	+2	–2	Réf, Vig	+10	+7	+7	+3	+10	(2 + mod. d'Int) x 13	4	Avancé
Barghest, noble	Extérieur	9d8	+7	16	+8	+4	+4	+8	+8	+8	Tous	+8	+6	+6	+6	+9	(8 + mod. d'Int) x 12	4	Avancé
Démon, vrock	Extérieur	8d8	+8	16	+8	+4	+6	+4	+4	+2	Tous	+8	+6	+6	+6	+14	(8 + mod. d'Int) x 11	3	Avancé
Géant, collines	Géant	12d8	+4	16	+14	–2	+8	–4	+0	–4	Vig	+8	+4	+8	+4	+9	(2 + mod. d'Int) x 15	5	Intermédiaire
Slaad, gris	Extérieur	10d8	+6	16	+8	+2	+6	+4	+4	+4	Tous	+10	+7	+7	+7	+11	(8 + mod. d'Int) x 13	4	Intermédiaire
Slaad, vert	Extérieur	9d8	+7	16	+8	+2	+6	+0	+0	+0	Tous	+8	+6	+6	+6	+10	(8 + mod. d'Int) x 12	4	Intermédiaire
Yuan-ti																			
Abomination	Hum. monstrueux	9d8	+7	16	+8	+2	+6	+8	+8	+6	Réf, Vol	+8	+6	+3	+6	+10	(2 + mod. d'Int) x 12	4	Avancé
Géant, givre	Géant	14d8	+4	18	+18	–2	+10	+0	+0	+0	Vig	+9	+4	+9	+4	+9	(2 + mod. d'Int) x 17	5	Avancé
Géant, pierres	Géant	14d8	+4	18	+16	+4	+8	+0	+0	+0	Vig	+9	+4	+9	+4	+11	(2 + mod. d'Int) x 17	5	Avancé
Ath-atch	Aberration	14d8	+5	19	+16	+2	+10	–4	+2	–4	Vol	+8	+4	+4	+9	+8	(2 + mod. d'Int) x 17	5	Avancé
Génie, éfrit	Extérieur	10d8	+9	19	+12	+6	+4	+2	+4	+4	Tous	+9	+7	+7	+7	+6	(8 + mod. d'Int) x 13	4	Avancé

Table A–55 : monstres classés par NPE de départ (suite)

Nom	Type	DV	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Jet de sauv. favor.	BBA	Réf	Vig	Vol	Armure. naturelle	Points de compétence	Dons	Source
Géant, feu	Géant	15d8	+4	19	+20	–2	+10	+0	+0	+0	Vig	+10	+5	+9	+5	+8	(2 + mod. d'Int) x 18	6	Avancé
Golem, argile (é)	Créature artificielle	11d10	+8	19	+14	–2	—	(A)	+0	1*	Aucun	+7	+3	+3	+3	+14	(2 + mod. d'Int) x 14	4	Avancé
Golem, argile (i)	Géant	11d10	+8	19	+14	–2	(A)	(A)	+0	1*	Aucun	+7	+3	(A)	+3	+14	(2 + mod. d'Int) x 14	4	Avancé
Céleste																			
Déva astral	Extérieur	12d8	+8	20	+10	+8	+8	+8	+8	+10	Tous	+12	+8	+8	+8	+15	(8 + mod. d'Int) x 15	5	Avancé
Ghaele (éladrin)	Extérieur	10d8	+10	20	+14	+2	+4	+6	+6	+6	Tous	+10	+7	+7	+7	+8	(8 + mod. d'Int) x 13	4	Avancé
Archon messagre	Extérieur	12d8	+8	20	+10	+6	+2	+6	+6	+6	Tous	+12	+8	+8	+8	+14	(8 + mod. d'Int) x 15	5	Avancé
Génie, djinn, noble	Extérieur	10d8	+10	20	+8	+8	+4	+4	+4	+4	Tous	+9	+7	+7	+7	+3	(8 + mod. d'Int) x 13	4	Avancé
Géant, pierres (ancien)	Géant	14d8	+6	20	+16	+4	+8	+0	+0	+4	Vig	+9	+4	+9	+4	+11	(2 + mod. d'Int) x 17	5	Avancé
Golem, pierre (é)	Créature artificielle	14d10	+6	20	+18	–2	—	(A)	+0	1*	Aucun	+9	+4	+4	+4	+18	(2 + mod. d'Int) x 17	5	Avancé
Golem, pierres (i)	Géant	14d10	+6	20	+18	–2	(A)	(A)	+0	1*	Aucun	+9	+4	(A)	+4	+18	(2 + mod. d'Int) x 17	5	Avancé

Table A–56 : dragons

Couleur	Taille	DV	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	BBA	Réf	Vig	Vol	Armure naturelle	Points de compétence	Dons	Souffle	Dégâts (DD)
Blanc																			
Dragonnet	TP	3d12	+2	5	+0	+0	+2	–4	+0	–4	+3	+3	+3	+3	+2	(6 + mod. d'Int) x 5	2	Cône, froid	1d6 (12)
Très jeune	P	6d12	+3	9	+2	+0	+2	–4	+0	–4	+6	+5	+5	+5	+5	(6 + mod. d'Int) x 9	3		2d6 (14)
Jeune	M	9d12	+3	12	+4	+0	+4	–4	+0	–4	+9	+6	+6	+6	+8	(6 + mod. d'Int) x 12	4		3d6 (16)
Adolescent	M	12d12	+5	17	+6	+0	+4	–2	+0	–2	+12	+8	+8	+8	+11	(6 + mod. d'Int) x 15	5		4d6 (18)
Bleu																			
Dragonnet	P	6d12	+4	10	+2	+0	+2	+0	+0	+0	+6	+5	+5	+5	+5	(6 + mod. d'Int) x 9	3	Trait, électricité	2d8 (14)
Très jeune	M	9d12	+4	13	+4	+0	+4	+0	+0	+0	+9	+6	+6	+6	+8	(6 + mod. d'Int) x 12	4		4d8 (16)
Jeune	M	12d12	+5	17	+6	+0	+4	+2	+2	+2	+12	+8	+8	+8	+11	(6 + mod. d'Int) x 15	5		6d8 (18)
Noir																			
Dragonnet	TP	4d12	+3	7	+0	+0	+2	–2	+0	–2	+4	+4	+4	+4	+3	(6 + mod. d'Int) x 7	2	Trait, acide	2d4 (13)
Très jeune	P	7d12	+3	10	+2	+0	+2	–2	+0	–2	+7	+5	+5	+5	+6	(6 + mod. d'Int) x 10	3		4d4 (14)
Jeune	M	10d12	+3	13	+4	+0	+4	+0	+0	+0	+10	+7	+7	+7	+9	(6 + mod. d'Int) x 13	4		6d4 (17)
Adolescent	M	13d12	+4	17	+6	+0	+4	+0	+0	+0	+13	+8	+8	+8	+12	(6 + mod. d'Int) x 16	5		8d8 (18)
Rouge																			
Dragonnet	M	7d12	+4	11	+6	+0	+4	+0	+0	+0	+7	+5	+5	+5	+6	(6 + mod. d'Int) x 10	3	Cône, feu	2d10 (15)
Très jeune	G	10d12	+5	15	+10	+0	+6	+2	+2	+2	+10	+7	+7	+7	+9	(6 + mod. d'Int) x 13	4		4d10 (18)
Jeune	G	13d12	+6	19	+14	+0	+6	+2	+2	+2	+13	+8	+8	+8	+12	(6 + mod. d'Int) x 16	5		6d10 (19)
Vert																			
Dragonnet	P	5d12	+5	10	+2	+0	+2	+0	+0	+0	+5	+4	+4	+4	+4	(6 + mod. d'Int) x 8	2	Cône, acide	2d6 (13)
Très jeune	M	8d12	+5	13	+4	+0	+4	+0	+0	+0	+8	+6	+6	+6	+7	(6 + mod. d'Int) x 11	3		4d6 (16)
Jeune	M	11d12	+5	16	+6	+0	+4	+2	+2	+2	+11	+7	+7	+7	+10	(6 + mod. d'Int) x 14	4		6d6 (17)
Adolescent	G	14d12	+6	20	+8	+0	+6	+4	+4	+4	+14	+9	+9	+9	+13	(6 + mod. d'Int) x 17	5		8d6 (20)
Airain																			
Dragonnet	TP	4d12	+2	6	+0	+0	+2	+0	+0	+0	+4	+4	+4	+4	+3	(6 + mod. d'Int) x 7	2	Trait, feu ;	1d6 (13)
Très jeune	P	7d12	+3	10	+2	+0	+2	+0	+0	+0	+7	+5	+5	+5	+6	(6 + mod. d'Int) x 10	3	cône, *sommeil*	2d6 (14)
Jeune	M	10d12	+4	14	+4	+0	+4	+2	+2	+2	+10	+7	+7	+7	+9	(6 + mod. d'Int) x 13	4		3d6 (17)
Adolescent	M	13d12	+4	17	+6	+0	+4	+2	+2	+2	+13	+8	+8	+8	+12	(6 + mod. d'Int) x 16	5		4d6 (18)
Argent																			
Dragonnet	P	7d12	+4	11	+2	+0	+2	+4	+4	+4	+7	+5	+5	+5	+6	(6 + mod. d'Int) x 10	3	Cône, froid ;	2d8 (14)

Table A–56 : dragons (suite)

Couleur	Taille	DV	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	BBA	Réf	Vig	Vol	Armure naturelle	Points de compétence	Dons	Souffle	Dégâts (DD)
Très jeune	M	10d12	+4	14	+4	+0	+4	+4	+4	+4	+10	+7	+7	+7	+9	(6 + mod. d'Int) x 13	4	cône, gaz paralysant	4d8 (17)
Jeune	M	13d12	+5	18	+6	+0	+4	+6	+6	+6	+13	+8	+8	+8	+12	(6 + mod. d'Int) x 16	5		6d8 (18)
Bronze																			
Dragonnet	P	6d12	+4	10	+2	+0	+2	+4	+4	+4	+6	+5	+5	+5	+5	(6 + mod. d'Int) x 9	3	Trait, électricité ;	2d6 (14)
Très jeune	M	9d12	+4	13	+4	+0	+4	+4	+4	+4	+9	+6	+6	+6	+8	(6 + mod. d'Int) x 12	4	cône, gaz répulsif	4d6 (16)
Jeune	M	12d12	+6	18	+6	+0	+4	+6	+6	+6	+12	+8	+8	+8	+11	(6 + mod. d'Int) x 15	5		6d6 (18)
Cuivre																			
Dragonnet	TP	5d12	+2	7	+0	+0	+2	+2	+2	+2	+5	+4	+4	+4	+4	(6 + mod. d'Int) x 8	2	Trait, acide ;	2d4 (13)
Très jeune	P	8d12	+3	11	+2	+0	+2	+2	+2	+2	+8	+6	+6	+6	+7	(6 + mod. d'Int) x 11	3	cône, gaz ralentissant	4d4 (15)
Jeune	M	11d12	+4	15	+4	+0	+4	+4	+4	+4	+11	+7	+7	+7	+10	(6 + mod. d'Int) x 14	4		6d4 (17)
Adolescent	M	14d12	+4	18	+6	+0	+4	+4	+4	+4	+14	+9	+9	+9	+13	(6 + mod. d'Int) x 17	5		8d4 (19)
Or																			
Dragonnet	M	8d12	+4	12	+6	+0	+4	+4	+4	+4	+8	+6	+6	+6	+7	(6 + mod. d'Int) x 11	3	Cône, feu ;	2d10 (16)
Très jeune	G	11d12	+5	16	+10	+0	+6	+6	+6	+6	+11	+7	+7	+7	+10	(6 + mod. d'Int) x 14	4	cône, gaz affaiblissant	4d10 (18)
Jeune	G	14d12	+6	20	+14	+0	+6	+6	+6	+6	+14	+9	+9	+9	+13	(6 + mod. d'Int) x 17	5		6d10 (20)

Table A–57 : archétypes

Archétype	DV de la créature de base	Taille de la créature de base	Type de DV de l'archétype	Type de créature de l'archétype	Ajust. de niveau	NPE de départ	Points de compétence	Dons	Source
Ailé	Variable	Variable	Comme la base	Variable	+2	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Âme-en-peine	Variable	Variable	d12	Mort-vivant	+7	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Aquatique	Variable	Variable	Comme la base	Aquatique	+2	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Bête fantomatique	Variable	Variable	d12	Mort-vivant	+5	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Bête monstrueuse	Variable	Variable	Comme la base	Créature magique	+2	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Céleste*	Variable	Variable	Comme la base	Comme la base	+2	Variable	Comme la base	Comme la base	Intermédiaire
Créature insectoïde	Variable	Variable	Comme la base	Aberration	+2	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Créature sauvage	Variable	Variable	d10	Hum. monstrueux	+1	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Créature artificielle incarnée									
Variable	Taille M ou inférieure	d8	Humanoïde	–2	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau	
Variable	Taille G ou supérieure	d8	Géant	–2	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau	
Demi-céleste	Variable	Variable	Comme la base	Comme la base	+4	Variable	Comme la base	Comme la base	Intermédiaire
Demi-dragon	Variable	Variable	Augmente d'un cran	Dragon	+2	Variable	(6 + mod. d'Int) x DV + 3)	Comme la base	Intermédiaire
Couleur du parent dragon (ajustement de niveau supplémentaire) :									
Blanc	—	—	—	—	+1				
Bleu	—	—	—	—	+1				
Noir	—	—	—	—	+1				
Vert	—	—	—	—	+1				
Rouge	—	—	—	—	+1				
Airain	—	—	—	—	+1				
Argent	—	—	—	—	+1				
Bronze	—	—	—	—	+1				
Cuivre	—	—	—	—	+1				
Or	—	—	—	—	+1				
Demio-fiélon	Variable	Variable	Comme la base	Comme la base	+4	Variable	Comme la base	Comme la base	Intermédiaire
Fantôme	Variable	Variable	d12	Mort-vivant	+5	Variable	Comme la base	Comme la base	Avancé
Fiélon*	Variable	Variable	Comme la base	Comme la base	+2	Variable	Comme la base	Comme la base	Intermédiaire

TABLE A–57 : ARCHÉTYPES

Archétype	DV de la créature de base	Taille de la créature de base	Type de DV de l'archétype	Type de créature de l'archétype	Ajust. de niveau	NPE de départ	Points de compétence	Dons	Source
Gélatineux	Variable	Variable	d10	Aberration	Aucun	Aucun	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Liche	Variable	Variable	d12	Mort-vivant	+4	Variable	Comme la base	Comme la base	Avancé
Lycanthrope	Variable	Variable	Comme la base	Humanoïde (métamorphe)	+3	Variable	Comme la base	Comme la base	Avancé
Momifié	Variable	Variable	d12	Mort-vivant	+4	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Multicéphale									
Variable	Jusqu'à taille M.	Comme la base +2 DV/tête		Créature magique	+2	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Variable	Taille G	Comme la base +2 DV/tête		Créature magique	+3	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Variable	Taille TG	Comme la base +2 DV/tête		Créature magique	Jusqu'à +6	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Variable	Taille Gig	Comme la base +2 DV/tête		Créature magique	Jusqu'à +7	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Variable	Taille C	Comme la base +2 DV/tête		Créature magique	Jusqu'à +69	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Variété de créature multicéphale (ajustement de niveau supplémentaire) :									
Normale	—	—	—	—	+0				
Lerne	—	—	—	—	+2				
Pyrohydre	—	—	—	—	+1				
Cryohydre	—	—	—	—	+1				
Nécrophage	Variable	Variable	d12	Mort-vivant	+4	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Reptilien	Variable	Variable	Comme la base	Reptilien	+2	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Spectral	Variable	Variable	d12	Mort-vivant	+7	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Symbiotique	Variable	Variable	Comme l'hôte	Aberration	+1	Variable	Comme l'hôte et le parasite	Comme l'hôte et le parasite	Nouveau
Taurique	Variable	Variable	d8	Hum. monstrueux	+2	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Ténébreux	Variable	Variable	d12	Mort-vivant	+5	Variable	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Vampire	Variable	Variable	d12	Mort-vivant	+5	Variable	Comme la base	Comme la base	Avancé
Yuan-ti, couveur	3 minimum	Taille M	Comme la base	Hum. monstrueux	+0	3 minimum	Comme la base	Comme la base	Nouveau
Yuan-ti, corrompu	3 minimum	Taille M	Comme la base	Humanoïde	+1	4 minimum	Comme la base	Comme la base	Nouveau

Appendice 3 : nouvelles créatures

Cet appendice débute avec la description d'un nouveau genre de créature, l'animal anthropomorphique. Il abrite également une nouvelle race, le demi-ogre, et trois créatures (le desmodu, le loxo et le thri-kreen) qui figuraient déjà dans le *Manuel des Monstres II*. Leur description apparaît dans cet appendice afin que le MD, ou les joueurs qui les interprètent, tirent le meilleur parti de l'équipement spécial qu'utilisent ces créatures, comme précisé dans le Chapitre 5 de cet ouvrage.

ANIMAUX ANTHROPOMORPHIQUES

Les animaux anthropomorphiques, parfois appelés anthropomorphes, sont des animaux dotés de caractéristiques humanoïdes, voire d'humanoïdes dotés de caractéristiques animales. Ils conservent nombre des particularités de l'animal qui leur sert de base, mais ils sont doués de conscience et présentent une forme humanoïde. Beaucoup d'animaux anthropomorphiques du même type forment des sociétés uniques pourvues d'une culture, d'un langage et d'une religion.

Les animaux anthropomorphiques parlent la langue de leur forme humanoïde, ainsi que le langage qu'il ont développé en tant que peuple.

EXEMPLE D'ANIMAL ANTHROPOMORPHIQUE

Cet exemple exploite un âne en qualité de créature de base.

Onagre (âne anthropomorphique)

Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12
Attaques : morsure (+2 corps à corps) ou selon l'arme utilisée (+2 corps à corps ou +2 distance)
Dégâts : morsure (1d2) ou selon l'arme utilisée
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne, odorat
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +4
Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 11, Sag 13, Cha 8
Compétences : Détection +6, Équilibre +3, Perception auditive +6
Milieu naturel/climat : régions tempérées, déserts chauds, collines, plaines et montagnes
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 1
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre bon
Évolution possible : par une classe de personnage
Compétences : l'onagre bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests d'Équilibre

CRÉATION D'UN ANIMAL ANTHROPOMORPHIQUE

À l'exception des animaux sanguinaires, tout animal (appelé ci-après « créature de base ») peut devenir un anthropomorphe.

L'animal anthropomorphique conserve toutes les caractéristiques de la créature de base, à l'exception de ce qui suit :

Taille et type. Le type de la créature est humanoïde monstrueux. L'animal anthropomorphique est un bipède, même si ce n'est pas le cas de la créature de base. Il a une queue et/ou des ailes si la créature de base en possède également. Tous les animaux anthropomorphiques disposent de bras et de mains d'humanoïdes.

Les animaux anthropomorphiques créés à partir de créatures de taille TP ou moins deviennent de taille P. Ceux qui ont été créés à partir d'animaux de taille P à G sont de taille M. Enfin, les animaux de taille TG ou plus sont de taille G. Cette différence de taille peut affecter la classe d'armure, le bonus à l'attaque, l'armure naturelle et autres caractéristiques. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'introduction du *Manuel des Monstres*.

Dés de vie. Un animal anthropomorphique de taille P possède 1 dé de vie. Une même créature de taille M en possède 2. Enfin, un tel animal de taille G en possède 3. Les animaux anthropomorphiques utilisent des d8 pour ce qui est des dés de vie. Seuls les animaux anthropomorphiques de taille P perdent leur dé de vie de monstre quand ils prennent des niveaux de classe.

Vitesse de déplacement. Si la créature de base est un quadrupède et dispose d'une vitesse de déplacement terrestre supérieure à 9 mètres, celle de l'animal anthropomorphique augmente de 3 mètres. Dans le cas contraire, elle ne change pas.

Si la créature de base est dotée d'ailes, l'animal anthropomorphique sait voler. Si sa taille a été augmentée en raison de la transformation, sa vitesse de déplacement en vol est réduite de moitié et sa catégorie de manœuvrabilité chute d'un cran (médiocre au minimum). Si sa taille a été réduite, sa vitesse de déplacement en vol augmente de 50 % et sa catégorie de manœuvrabilité monte d'un cran (parfaite au maximum).

Si la créature de base est aquatique, l'animal anthropomorphique conserve sa faculté de nage innée et ses propriétés de respiration sous l'eau (le cas échéant). Si le personnage anthropomorphique aquatique est de taille P, sa vitesse de déplacement terrestre est égale à 6 mètres. Autrement, elle est égale à 9 mètres. Si la créature de base présente une vitesse de creusement ou brachiale, l'animal anthropomorphique affiche ce mode de déplacement à la même vitesse.

CA. Ajustez la CA en raison du changement de taille (le cas échéant).

Attaques. L'animal anthropomorphique affiche les attaques naturelles de la créature de base, mais il peut également se servir d'armes s'il ne disposait pas déjà de mains. Il lui faut néanmoins apprendre le maniement de ces armes pour les utiliser avec efficacité, que ce soit par le biais de dons ou de classes de personnage.

Si la taille de la créature de base change, il en va de même pour ses attaques naturelles. Pour plus de détails quant aux conséquences du changement de taille sur les dégâts, reportez-vous au Chapitre 5.



Si la créature de base a plus de deux membres, l'animal anthropomorphique en possède le même nombre, mais deux d'entre eux deviennent des pieds. Ainsi, un homme-pieuvre, par exemple, n'aura que six attaques naturelles au lieu de huit.

L'animal anthropomorphique exploite le bonus de base à l'attaque d'un humanoïde monstrueux, +1 s'il est de taille P, +2 s'il est de taille M et +3 s'il est de taille G.

Les animaux anthropomorphiques de taille P dotés de niveaux de classe utilisent le bonus de base à l'attaque de leur classe car ils perdent leur dé de vie de monstre.

Attaques spéciales. Les attaques relevant d'une forme non humanoïde, comme les pattes arrière, le piétinement ou la constriction de certains serpents, disparaissent.

Particularités. L'animal anthropomorphique possède une vision dans le noir sur 18 mètres.

Jets de sauvegarde. Les jets de sauvegarde de base sont ceux d'un humanoïde monstrueux : Réf +2, Vig +0, Vol +2 pour une créature de taille P ; Réf +3, Vig +0, Vol +3 pour une créature de taille M ; ou Réf +3, Vig +1, Vol +3 pour une créature de taille G.

Caractéristiques. For selon le changement de taille, Dex selon le changement de taille, Con selon le changement de taille, Int 11, Sag +2, Cha +4. Voir la Table A–58.

Compétences. Comme la créature de base (voir la Table A–58), si ce n'est que les animaux anthropomorphiques de taille P dotés de niveaux de classe utilisent les points de compétence que leur confère cette dernière.

Dons. Si la créature de base possède Attaque en finesse en guise de don racial supplémentaire, l'animal anthropomorphique en dispose également s'il a toujours la forme d'attaque attenante. Dans le cas contraire, l'animal anthropomorphique gagne des dons via ses niveaux de classe.

Facteur de puissance. Taille P : FP de la créature de base +1 ; taille M : FP de la créature de base +1 ; taille G : FP de la créature de base +2.

Trésor. Normal.

Alignement. Au choix.

Évolution possible. Par une classe de personnage.

Ajustement de niveau. La Table A–58 renferme l'ajustement de niveau de la version anthropomorphique de chaque animal du *Manuel des Monstres*.

PERSONNAGES ANTHROPOMORPHIQUES

Les personnages anthropomorphiques deviennent rarement des ensorceleurs car la plupart sont victimes d'un malus en Cha. Certains entreprennent une carrière de magicien. En général, une race anthropomorphique issue de prédateurs exploite la classe de barbare ou de rôdeur en guise de classe de prédilection. Une race anthropomorphique basée sur des herbivores emploie la classe de prêtre ou de druide en guise de classe de prédilection.

TABLE A–58 : AJUSTEMENTS DES ANIMAUX ANTHROPOMORPHIQUES

Animal de base	Taille	DV de l'archétype	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Points de compétence	Armure naturelle	Modificateur de taille1	Classe de prédilection	VD Terrestre	VD Vol
Aigle	M	2d8	+1	3	+2	+2	+2	+0	+6	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+1	+0	Prêtre	10	40 (médiocre)
Âne	M	2d8	+1	3	+0	+2	+2	+0	+2	–2	(2 + mod. d'Int) x 5	+2	+0	Druide	30	—
Babouin	M	2d8	+1	3	+4	+4	+2	+0	+4	–2	(2 + mod. d'Int) x 5	+1	+0	Rôdeur	30	—
Belette[8]	P	1d8	+0	1	–4	+2	+0	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 4	+0	+1	Druide	20	—
Bison	M	2d8	+2	4	+0	+2	+2	+0	+2	–2	(2 + mod. d'Int) x 5	+4	+0	Druide	30	—
Blaireau	P	1d8	+3	4	+2	+4	+4	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	+0	+1	Barbare	30	—
Calmar [2]	M	2d8	+1	3	+4	+6	+0	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 5	+3	+0	Rôdeur	30	—
Calmar, géant [2]	G	3d8	+1	4	+8	+8	–2	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 6	+6	–1	Rôdeur	30	—
Cétacé, baleine	G	3d8	+0	3	+8	+4	+4	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 6	+9	–1	Barbare	30	—
Cétacé, cachalot	G	3d8	+1	4	+8	+4	+6	+0	+6	+0	(2 + mod. d'Int) x 6	+9	–1	Barbare	30	—
Cétacé, orque épaulard	G	3d8	+2	5	+8	+6	+6	+0	+6	+0	(2 + mod. d'Int) x 6	+6	–1	Barbare	30	—
Chameau	M	2d8	+1	3	+0	+4	+2	+0	+2	–2	(2 + mod. d'Int) x 5	+1	+0	Rôdeur	30	—
Chat	P	1d8	+1	2	–4	+2	+0	+0	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	+0	+1	Roublard	30	—
Chauve-souris	P	1d8	+0	1	–4	+0	+0	+0	+6	–2	(2 + mod. d'Int) x 4	+0	+1	Druide	5	20 (moyenne)
Cheval de guerre, léger	M	2d8	+1	3	–2	+4	+2	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+4	+0	Rôdeur	50	—
Cheval de guerre, lourd	M	2d8	+1	3	+0	+4	+2	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+4	+0	Rôdeur	40	—
Cheval, léger	M	2d8	+0	2	–6	+4	+0	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+3	+0	Druide	50	—
Cheval, lourd	M	2d8	+0	2	–4	+4	+0	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+3	+0	Druide	40	—
Chien, de selle[7]	M	2d8	+2	4	+4	+4	+4	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+1	+0	Rôdeur	30	—
Chouette	P	1d8	+1	2	+0	+4	+0	+0	+6	–2	(2 + mod. d'Int) x 4	+2	+1	Rôdeur	10	20 (médiocre)
Corbeau	P	1d8	+0	1	–6	+2	+0	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 4	+0	+1	Roublard	10	30 (médiocre)
Crapaud	P	1d8	+0	1	–4	–2	+0	+0	+6	–2	(2 + mod. d'Int) x 4	+0	+1	Prêtre	5	—
Crocodile	M	2d8	+1	3	+8	+2	+6	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 5	+4	+0	Barbare	20	—
Crocodile, géant	G	3d8	+2	5	+8	+4	+4	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 6	+7	–1	Rôdeur	20	—
Dog	M	2d8	+2	4	+6	+4	+2	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+1	+0	Rôdeur	30	—
Dromadaire	M	2d8	+0	2	+0	+4	+0	+0	+2	–2	(2 + mod. d'Int) x 5	+1	+0	Druide	40	—
Éléphant, africain	G	3d8	+2	5	+12	+2	+6	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 6	+7	–1	Barbare	30	—
Éléphant, indien	G	3d8	+2	5	+10	+2	+6	+0	+6	+0	(2 + mod. d'Int) x 6	+7	–1	Barbare	30	—
Faucon	P	1d8	+2	3	+0	+4	+0	+0	+6	+0	(2 + mod. d'Int) x 4	+2	+1	Prêtre	10	30 (médiocre)
Glouton	M	2d8	+2	4	+4	+4	+8	+0	+4	+2	(2 + mod. d'Int) x 5	+2	+0	Barbare	30	—
Gorille	M	2d8	+0	2	+2	+6	+0	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+3	+0	Druide	30	—
Guépard	M	2d8	+2	4	+6	+8	+4	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+1	+0	Rôdeur	40	—
Léopard	M	2d8	+2	4	+6	+8	+4	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+1	+0	Rôdeur	30	—
Lézard	P	1d8	+0	1	–4	+2	+0	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 4	+0	+1	Druide	20	—
Lézard, géant	M	2d8	+2	4	+6	+4	+6	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 5	+3	+0	Barbare	30	—
Lion	M	2d8	+1	3	+2	+6	+0	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+3	+0	Rôdeur	30	—
Loup	M	2d8	+2	4	+2	+4	+4	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+2	+0	Rôdeur	40	—
Marsouin [3]	M	2d8	+2	4	+0	+6	+2	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+2	+0	Rôdeur	30	—
Mule	M	2d8	+0	2	–2	+4	+2	+0	+2	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+3	+0	Druide	30	—
Ours, brun	M	2d8	+3	5	+8	+4	+4	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+5	+0	Rôdeur	30	—
Ours, noir	M	2d8	+2	4	+8	+2	+4	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+2	+0	Barbare	30	—
Ours, polaire	M	2d8	+3	5	+8	+4	+4	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+5	+0	Rôdeur	30	—
Pieuvre [2]	M	2d8	+1	3	+6	+4	+2	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 5	+2	+0	Barbare	20	—
Pieuvre, géante [2]	M	2d8	+0	2	+2	+6	–2	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 5	+2	+0	Barbare	20	—
Poney de guerre	M	2d8	+2	4	+4	+2	+4	+0	+4	–2	(2 + mod. d'Int) x 5	+2	+0	Rôdeur	30	—
Poney	M	2d8	+1	3	+2	+2	+2	+0	+4	–2	(2 + mod. d'Int) x 5	+2	+0	Druide	30	—

Animal de base	Taille	DV de l'archétype	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Points de compétence	Armure naturelle	Modificateur de taille1	Classe de prédilection	VD Terrestre	VD Vol
Rat	P	1d8	+0	1	–4	+2	+0	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 4	+0	+1	Roublard	15	—
Requin, taille G [4]	M	2d8	+0	2	–2	+6	–2	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 5	+4	+0	Roublard	30	—
Requin, taille M. [4]	M	2d8	+1	3	+2	+4	+2	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 5	+3	+0	Rôdeur	30	—
Requin, taille TG [4]	G	3d8	+1	3	+2	+2	+0	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 6	+5	–1	Rôdeur	30	—
Rhinocéros	M	2d8	+2	4	+8	–2	+6	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 5	+7	+0	Barbare	30	—
Sanglier	M	2d8	+2	4	+4	+0	+6	+0	+4	–2	(2 + mod. d'Int) x 5	+6	+0	Barbare	30	—
Serpent, constricteur [5]	M	2d8	+1	3	+6	+6	+2	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 5	+2	+0	Barbare	20	—
Serpent, géant, constricteur [5]	G	3d8	+1	4	+6	+8	–2	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 6	+4	–1	Rôdeur	20	—
Serpent, venimeux, taille G [6]	M	2d8	+0	2	–8	+8	–4	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 5	+3	+0	Roublard	20	—
Serpent, venimeux, taille M [6]	M	2d8	+1	3	–2	+6	+0	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 5	+3	+0	Roublard	20	—
Serpent, venimeux, taille P [6]	M	2d8	+1	3	+0	+4	+0	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 5	+3	+0	Roublard	20	—
Serpent, venimeux, taille TG [6]	G	3d8	+0	3	–8	+10	–2	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 6	+3	–1	Roublard	20	—
Serpent, venimeux, taille TP [6]	P	1d8	+2	3	+0	+4	+0	+0	+4	–4	(2 + mod. d'Int) x 4	+2	+1	Roublard	15	—
Singe	P	1d8	+0	1	–4	+2	+0	+0	+4	–2	(2 + mod. d'Int) x 4	+0	+1	Druide	30	—
Tigre	M	2d8	+1	3	+4	+6	+2	+0	+4	+0	(2 + mod. d'Int) x 5	+3	+0	Rôdeur	30	—

[1] Appliquez ce bonus ou malus à la classe d'armure et aux jets d'attaque.

[2] Les pouvoirs de jet et de nuage d'encre des pieuvres et autres calmars ne fonctionnent que lorsque ces créatures nagent. Les pieuvres et calmars retiennent leur souffle hors de l'eau deux fois plus longtemps que les humains ne le retiennent sous l'eau.

[3] Hors de l'eau, les cétacés disposent d'une vision aveugle sur 18 mètres. Sous l'eau, ils retiennent leur souffle deux fois plus longtemps que les humains.

[4] Hors des flots, les requins détectent les créatures à l'odeur dans un rayon de 27 mètres, mais sont incapables de détecter le sang dans l'eau, sauf s'ils y sont submergés. Les requins retiennent leur souffle hors de l'eau deux fois plus longtemps que les humains ne le retiennent sous l'eau.

[5] Les serpents ont une queue mais pas de jambes. Ils peuvent utiliser leurs pouvoirs d'étreinte et de constriction sur les créatures de leur taille ou plus petites. Ils conservent toutes leurs caractéristiques de déplacement.

[6] Les serpents venimeux ont tout l'air d'humanoïdes, mais ils ont tout de même une tête de serpent. Ils parlent normalement et peuvent aussi bien utiliser leur morsure que leur venin. Ils perdent leur vitesse de déplacement à la nage.

[7] Les chiens de selle anthropomorphiques ne sont pas « dressés au combat ». Ils ne peuvent pas effectuer de croc-en-jambe.

[8] Une belette fixée à son adversaire perd son bonus de Dextérité à la classe d'armure.

TABLE A–59 : NOUVELLES CRÉATURES

Nom	Type	DV	Ajust. de niveau	NPE de départ	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Jet de sauv. favor.	BBA	Réf	Vig	Vol	Armure. naturelle	Points de compétence	Dons	Source
Desmodu	Hum. monstrueux	12d8	+2	14	+10	+6	+8	+4	+4	+0	Réf, Vol	+12	+8	+4	+8	+5	(2 + mod. d'Int) x 15	5	Nouveau
Demi-ogre	Géant	Selon la classe	+1	Min. 2	+6	–2	+2	–2	+0	–2	Selon la classe					+4	Selon la classe	Selon la classe	Nouveau
Loxo	Hum. monstrueux	5d8	+2	7	+8	+2	+2	+0	+0	–2	Réf, Vol	+5	+4	+1	+4	+4	(2 + mod. d'Int) x 8	2	Nouveau
Thri-kreen	Hum. monstrueux	2d8	+1 or +3	5	+2	+4	+0	–2	+2	–4	Réf, Vol	+2	+3	+0	+3	+3	(2 + mod. d'Int) x 5	1	Nouveau

NOUVELLE RACE

DEMI-OGRES

Sur les terres frontalières qui bordent les régions sauvages, tribus de barbares ogres et humains trouvent un équilibre précaire qui les pousse à commercer en temps de paix et à se battre en temps de guerre. Les demi-ogres vivent indifféremment chez leur parent ogre ou humain, mais sont néanmoins en contact avec les deux cultures. Certains quittent leur région natale pour se rendre dans les secteurs plus civilisés, emmenant leur ténacité, leur courage et l'art du combat qu'ils ont développé dans les contrées sauvages.

Personnalité. Les demi-ogres sont prompts à la colère et d'un naturel renfrogné. Ils préfèrent agir et combattre que réfléchir et discuter. Ceux qui réussissent le mieux sont toutefois ceux qui parviennent à tempérer leurs instincts.

Ils aiment festoyer, manger, boire, se vanter, chanter, disputer des matchs de lutte, faire des percussions et danser frénétiquement. Les passe-temps plus raffinés tels que la poésie, la philosophie et les danses courtoises ne sont pas pour eux. Ils peuvent être un atout dans une fête débridée, mais sont indubitablement un handicap au bal annuel de la duchesse.

Description. Les demi-ogres sont plus grands que les humains et les demi-orques, mais pas autant que les ogres. La couleur de leur peau va du jaune au brun morne. Leur corps est parsemé de bosses noirâtres et verruqueuses. Ils ont généralement les cheveux foncés.

Relations avec les autres races. Les demi-ogres ont du mal à se faire accepter par les nains et les gnomes car un géant compte parmi leurs parents. Mais il est vrai que les ogres ne sont pas non plus en bons termes avec les humains, les elfes ou les halfelins. Chaque demi-ogre doit trouver seul le moyen de se faire accepter par ceux qui haïssent ou craignent ses cousins ogres. La plupart se montrent si durs que leurs proches n'ont d'autre choix que de les accepter, alors que d'autres étalent leur piété et leur bonté (ce qui ne signifie d'ailleurs

pas forcément que ces sentiments sont réels). Ils sont parfaitement conscients des préjudices dont sont victimes les demi-orques et s'entendent généralement bien avec ces derniers.

Alignement. Les demi-ogres adoptent fréquemment les tendances chaotiques de leurs ancêtres ogres, mais leurs gènes humains ne les prédisposent pas en faveur du Bien ou du Mal. Ceux qui sont élevés chez les ogres et qui se conforment à leur mode de vie sont généralement malfaisants.

Territoires. Les demi-ogres n'ont pas de territoire à proprement parler. Ils vivent le plus souvent chez les ogres. Parmi les autres races, les humains sont ceux qui les acceptent le plus facilement, aussi les demi-ogres s'installent-ils fréquemment dans les régions dominées par les humains.

Religion. Comme leurs cousins, les demi-ogres vénèrent majoritairement Vaprak le Destructeur, dieu intrinsèquement chaotique et maléfique. On l'honore en tant que dieu de la du combat, de la destruction, de l'agression, de la frénésie et de la cupidité. Les domaines qui lui sont associés sont le Chaos, la Destruction, la Guerre et le Mal. Son arme de prédilection est la massue les barabres et guerriers demi-ogres le vénèrent comme le dieu de la guerre, mais s'ils ne sont pas eux-mêmes portés sur le Mal. Érythnul comptent également de nombreux ogres et demi-ogres parmi ses disciples. Les adorateurs de Vaprak et d'Érythnul qui ne souhaitent pas avoir à se justifier (ou qui ne veulent pas donner aux autres races l'occasion de se méfier d'eux) gardent leurs croyances secrètes. À l'inverse, les demi-ogres qui cherchent à se rapprocher de leurs ancêtres humains vénèrent des dieux humains, faisant parfois preuve d'une piété particulièrement ostensible.



Langue. La langue des géants n'a pas d'alphabet. Dans les rares cas où il leur faut écrire, ogres et demi-ogres ont recours à l'alphabet nain (et encore leurs inscriptions sont-elles rarement plus que des graffiti).

Noms. Les demi-ogres choisissent généralement un nom correspondant à l'impression qu'ils veulent donner : il aura des sonorités humaines pour ceux qui cherchent à s'intégrer à la société des hommes, ou des consonances ogres, plus gutturales, pour qui souhaite intimider ses ennemis. Un demi-ogre élevé chez les humains depuis son plus jeune âge aura vraisemblablement un nom humain, mais il n'est pas impossible qu'il en change dès qu'il quittera sa ville natale. Certains sont toutefois trop stupides pour changer de nom lorsqu'ils passent d'une société à l'autre. Les noms d'ogre sontsemblables à ceux des orques que vous trouverez dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*).

Aventuriers. Les demi-ogres vivant au contact des humains sont presque invariablement attirés par les carrières violentes, qui leur permettent de faire bon usage de leur force. Fréquemment rejetés par les classes sociales supérieures, ils peuvent espérer gagner l'amitié d'aventuriers qui sont bien souvent, eux aussi, des parias ou des individus vivant en marge de la société.

Caractéristiques raciales des demi-ogres

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ : +6 en Force, –2 en Dex, +2 en Con, –2 en Int, –2 en Cha. Les demi-ogres sont particulièrement musclés, mais leurs gênes ogres nuisent à leurs facultés intellectuelles et à leurs relations sociales.
- Taille G. En tant que créatures de taille G, les demi-ogres subissent un malus de –1 à la classe d'armure et aux jets d'attaque. Leur allonge est égale à 3 mètres.
- Leur vitesse de déplacement terrestre est égale à 9 mètres.
- Vision dans le noir. Les demi-ogres voient jusqu'à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet.
- Armure naturelle. Grâce à leur peau épaisse, les demi-ogres bénéficient d'un bonus d'armure naturelle de +4.
- Sang de géant. Les demi-ogres sont considérés comme des géants à part entière pour ce qui est des pouvoirs et effets spéciaux. Ils peuvent par exemple utiliser des armes et objets magiques de géant avec autant d'efficacité que les géants eux-mêmes.
- Langues. D'office : commun et géant. Supplémentaires : abyssal, draconien, gnoll, gobelin et orque. Les demi-ogres intelligents (qui sont rares) peuvent également connaître le langage de leurs alliés ou de leurs ennemis.
- Classe de prédilection : barbare. La classe de barbare d'un demi-ogre multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX (cf. *Points d'expérience et personnages multiclassés*, dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*).
- Ajustement de niveau : +1. Un demi-ogre doté d'un niveau de classe est un personnage de niveau 2 au regard de ses gains d'expérience, de son équipement de départ et du nombre de points d'expérience qu'il lui faut accumuler avant d'atteindre le niveau suivant.

NOUVEAUX MONSTRES

DESMODU

Humanoïde monstrueux de taille G
Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 6 m (12 m au galop), escalade 9 m
CA : 20 (-1 taille, +3 Dex, +5 naturelle, +3 armure [cuir clouté de maître]), contact 12, pris au dépourvu 17
Attaques : 2 griffes (+16 corps à corps), morsure (+14 corps à corps) ; ou notbora de maître (+15/+10/+5 corps à corps),

notbora de maître (+15 corps à corps), morsure (+14 corps à corps) ; ou grande lance d'arçon lourde (+16/+11/+6 corps à corps) ; ou arc long de force et de maître (bonus de For +4) avec flèches de maître (+16/+11/+6 distance)
Dégâts : griffes 1d4+5, morsure 1d6+2 ; ou notbora 2d6+5/19-20 (main directrice), notbora 2d6+2 (main non directrice) ; grande lance d'arçon lourde 2d6+7/x3 ; arc long de force et de maître (bonus de For +4) avec flèches de maître 1d8+4/x3
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : cri strident, hémorragie, pouvoirs soniques
Particularités : bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de son, *communication avec les chauves-souris*, galop, odorat, vision aveugle (36 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +10, Vol +10
Caractéristiques : For 20, Dex 16, Con 18, Int 15, Sag 15, Cha 11
Compétences : Acrobaties +9, Déplacement silencieux +8, Détection +10, Dressage +5, Équilibre +10, Équitation (chauves-souris) +8, Escalade +11, Maîtrise des cordes +8, Perception auditive +10, Saut +12
Dons : Arme en main, Attaques multiples, Attaques réflexes, Combat à deux armes (S), Expertise du combat, Vigueur surhumaine
Milieu naturel/climat : souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (4–7), bande (8–18, plus 1 chef de niveau 2–5), colonie (20–80, plus 5 anciens de niveau 3 et 1 chef de niveau 4–6), ou enclave (100–600, plus 10 anciens de niveau 3, 5 vénérables de niveau 5 et 1 chef de niveau 5–9)
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucune pièce, 50% biens précieux, objets normaux, plus équipement
Alignement : généralement neutre bon
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +2



Les desmodus sont des humanoïdes à la carrure massive et aux traits de chauves-souris qui vivent dans des cavernes loin sous la surface de la terre. Omnivores, ils ne sont généralement pas dangereux sauf quand on les provoque. Jusqu'à une date récente, la plupart des sages croyaient leur race éteinte, disparue à la suite d'une guerre très ancienne contre les drows.

Un desmodu adulte mesure entre 2,50 mètres et 2,75 mètres. Son corps est entièrement recouvert d'un pelage noir ou brun aux reflets rougeâtres. Il a de longs bras, des jambes trapues et une tête semblable à celle d'une chauve-souris. Une membrane de cuir noir relie chacun de ses poignets à la cheville correspondante. Ses mains et ses pieds, minces et allongés, se terminent par des griffes rétractiles au bout de doigts et d'orteils courts et incurvés. Des cils très fins sur ses paumes et la plante de ses pieds lui donnent une grande sûreté dans ses prises.

Les desmodus sont bipèdes. D'ordinaire, ils se déplacent debout, avec une démarche ondulante, mais ils peuvent également se mettre à quatre pattes pour galoper au double de leur vitesse normale. En général, ils portent pour seul vêtement leur armure, ainsi qu'un harnais auquel ils accrochent leurs outils et leurs armes.

Les desmodus parlent le commun des Profondeurs et le terreux, ainsi que leur propre langage. Ce dernier, baptisé simplement desmodu, comprend aussi bien des ultrasons que des infrasons, de sorte que les desmodus sont les seuls à pouvoir le parler. Ils ont le plus souvent une belle voix grave et résonnante, trahie parfois par de petits couinements ou des grondements de basse lorsqu'ils s'expriment dans une langue étrangère.

Combat

Les desmodus ont recours à leurs pouvoirs soniques pour s'octroyer des bonus et infliger des malus à leurs adversaires. Leur arme de corps à corps favorite est le notbora, une arme double exotique de leur propre invention.

Ils se ruent généralement au combat à quatre pattes, en se servant de bâtons fumigènes pour aveugler l'ennemi. Grâce à leur don Arme en main, ils sortent ensuite leur notbora pour attaquer en se dressant sur leurs pattes arrière. Ils aiment aussi se laisser tomber par surprise depuis le plafond d'une caverne. Au corps à corps, ils profitent au maximum de leur allonge supérieure. Une fois au cœur de la mêlée, ils bondissent et multiplient les acrobaties pour franchir le premier rideau de leurs adversaires et attaquer les magiciens adverses ou prendre l'ennemi en tenaille.

Cri strident (Sur). Une fois par jour, un desmodu peut pousser un hurlement capable de faire littéralement voler la matière en éclats. Il peut choisir entre deux effets différents :

Rayon. Un rayon inflige 5d6 points de dégâts soniques à toute créature ou tout objet qu'il frappe. Cette attaque a une portée de 9 mètres.

Étendue. Une déflagration sonique étourdit pendant 1d4 rounds toute créature (autre que des desmodus) située dans une étendue d'un rayon de 9 mètres. La réussite d'un jet de Vigueur (DD 20) annule cet effet.

Pouvoirs soniques (Sur). Un desmodu peut, à volonté, émettre des vibrations soniques pouvant entraîner deux effets différents. Il faut entreprendre une action simple pour produire l'ou ou l'autre de ces effets ou se concentrer sur son maintien.

Désespoir. Chaque adversaire situé dans une étendue de 9 mètres de rayon centrée sur le desmodu subit un malus de moral de –2 aux jets de sauvegarde, aux jets d'attaque, aux tests de caractéristique, aux tests de compétence et aux jets de dégâts, et ceci aussi longtemps que le desmodu se concentre sur son pouvoir, plus 1d4 rounds après qu'il a mis un terme à sa concentration. La réussite d'un jet de Volonté (DD 16) annule cet effet de son et mental.

Espoir. Chaque allié situé dans une étendue de 9 mètres de rayon centrée sur le desmodu bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, aux jets d'attaque, aux tests de caractéristique, aux tests de compétence et aux jets de dégâts, et ceci aussi longtemps que le desmodu se concentre sur son pouvoir, plus 1d4 rounds après qu'il a mis un terme à sa concentration.

Hémorragie (Ext). La salive du desmodu contient un anticoagulant qui fait saigner abondamment les blessures infligées par ses morsures. En termes de jeu, chaque fois que la morsure d'un desmodu inflige des dégâts, l'hémorragie inflige 1 point de dégâts supplémentaire par round consécutif. Les effets de plusieurs morsures sont cumulatifs – ainsi, deux morsures font perdre à la victime 2 points de dégâts supplémentaires par round à cause de l'hémorragie. Le saignement s'interrompt de lui-même après 1 minute. Il peut également être stoppé via un test de Premiers secours (DD 15) ou via l'application d'un sort de *soins* ou de quelque autre sort curatif (*guérison suprême, cercle de guérison*, etc.).

Vision aveugle (Ext). Un desmodu émet des sons à haute fréquence, inaudibles pour la plupart des autres créatures, qui rebondissent sur les obstacles proches. Cette faculté lui permet de situer les objets et les créatures situés dans un rayon de 36 mètres. Il n'a normalement pas besoin de réussir un test de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle. Un sort de *silence* réprime ce pouvoir et oblige le desmodu à s'en remettre à sa vision normale (qui est aussi bonne que celle d'un humain).

Galop (Ext). Un desmodu peut se mettre à quatre pattes et galoper comme un singe à la vitesse de 12 mètres, sous réserve qu'il n'ait rien dans les mains.

***Communication avec les chauves-souris* (Mag).** Ce pouvoir fonctionne comme le sort de *communication avec les animaux* (niveau de lanceur de sorts 1), mais il s'applique uniquement aux chauves-souris et est utilisable à volonté.

Compétences. Un desmodu bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive, qu'il perd lorsque sa vision aveugle est contrecarrée. Il bénéficie également d'un bonus racial de +2 aux tests de lutte. De plus, s'il ne porte qu'une armure légère (ou pas d'armure du tout), il bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests d'Équilibre et de Saut. Tous ces bonus raciaux sont compris dans les caractéristiques détaillées plus haut. Quand un desmodu a les mains libres et bondit de sa propre initiative depuis une hauteur, soustrayez 3 mètres à la hauteur de chute pour calculer des dégâts. S'il réussit en plus un test de Saut (DD 15), ôtez encore 3 mètres à la hauteur de chute.

La société des desmodus

Les desmodus vivent en petits groupes familiaux indépendants qui se rassemblent en colonies ou en enclaves faiblement structurées pour mettre leurs ressources en commun et bâtir une défense commune. Ils n'ont aucun goût pour les organisations sociales complexes, et chaque famille vit selon ses propres règles. Chaque groupe familial comprend plusieurs générations, les plus anciennes ayant autorité dans tous les domaines.

Au sein d'une enclave, les desmodus les plus âgés et les plus expérimentés se réunissent en conseil pour régler les différends pouvant opposer des familles et faire des recommandations sur la manière de gérer les affaires extérieures. Il est fréquent pour des desmodus du même âge de s'adopter les uns les autres entre familles. Ces frères d'adoption s'appellent entre eux frères d'âge, et se comportent en tout point comme s'ils étaient du même sang. Ces liens familiaux étendus que forgent les desmodus peuvent être aussi variés que complexes et laissent généralement les observateurs extérieurs perplexes.

Les desmodus habitent de grandes cavernes festonnées de stalactites et de stalagmites. Ils se creusent dans la voûte des espaces d'habitation, auxquels on accède par des puits dissimulés entre les stalactites. Le sol de leurs cavernes leur sert à faire pousser des champignons, à élever des lézards et autres activités qui seraient impossibles à mener dans la voûte. Ils élèvent différentes races de chauves-souris qui leur servent de montures ou de chiens de garde.

Une communauté desmodu ne comprend qu'une faible proportion de non-combattants (environ 20 %, principalement des enfants). Mâles et femelles peuvent occuper pratiquement n'importe quelle fonction, sans discrimination de sexe.

Le mode de vie des desmodus est remarquablement fruste. Ils apprécient les outils et les armes, mais se désintéressent totalement de l'argent ou des objets précieux. Leurs échanges se limitent au troc, et la seule distinction sociale qu'ils reconnaissent tient au nombre de chauves-souris et de lézards que possède chaque famille.

La reproduction, l'élevage et le dressage des chauves-souris occupent le plus clair de leur temps. La production d'une nouvelle race de chauves-souris est source d'honneurs et d'éloges, et on trouve donc d'innombrables variétés de chauves-souris dans les cavernes desmodus.

Les artisans desmodus produisent toutes sortes d'outils et d'instruments aussi solides qu'ingénieux. Certains, susceptibles d'intéresser les aventuriers, sont décrits plus bas. Ils fabriquent également un grand nombre d'objets usuels, jouets, objets ménagers et instruments de musique. Tous les desmodus apprécient la musique et tout ce qui peut produire ou renforcer un son. Leur propre musique, cependant, reste inaccessible à la majorité des étrangers puisqu'elle fait largement appel aux infrasons et aux ultrasons.

La divinité dominante des desmodus est Vespérian, créateur et protecteur de l'espèce. Il a un sanctuaire à sa gloire dans la quasi-totalité des enclaves, ainsi qu'un autel privé dans de nombreuses habitations.

Personnages desmodus

Les desmodus deviennent parfois des barbares ou des roublards, mais leur classe de prédilection reste celle de guerriers. On trouve généralement un guerrier desmodu à la direction du conseil des anciens d'une colonie, ainsi qu'à la tête de la plupart des expéditions guerrières, dans les rares occasions où les desmodus unissent leurs forces contre une menace commune. Magiciens et prêtres sont inconnus chez eux. Il existe quelques ensorceleurs ou bardes desmodus, mais la plupart de leurs jeteurs de sorts sont des adeptes.

CYMBALE DE RECONNAISSANCE

Cet objet d'un travail exquis ressemble à une petite cymbale ou à une clochette aplatie, de 5 à 8centimètres de diamètre environ. Il produit une seule note musicale, ainsi qu'une tonalité ultrasonique distinctive lorsqu'il est frappé par les ondes d'écholocation d'un autre desmodu. Les desmodus s'échangent ce genre de cymbales entre frères d'âge pour se reconnaître dans la mêlée.
Prix : 5 po. Poids : –.

LOXO

Humanoïde monstrueux de taille G
Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 14 (–1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13
Attaques : très grande morgenstern (+8 corps à corps), 2 coups (+3 corps à corps) ; ou 2 coups (+8 corps à corps) ; ou grande javeline (+5 distance)
Dégâts : très grande morgenstern 2d8+6, coup 1d6+2 (attaque secondaire) ; ou coup 1d6+4 (attaque principale) ; ou grande javeline 1d8+4
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : piétinement (1d8+6), rage dévastatrice
Particularités : vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +4
Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences : Détection +5, Escalade +5, Perception auditive +5, Survie +5
Dons : Attaque en puissance, Vigueur surhumaine
Milieu naturel/climat : plaines chaudes
Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3–5) ou troupeau (20–40, plus 20 % de non-combattants, 1–4 rôdeurs de niveau 2, un magicien de niveau 2 et un rôdeur de niveau 3–5)
Facteur de puissance : 2
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +2

D'ordinaire pacifiques, les loxos font preuve d'une grande ténacité dès qu'il s'agit de défendre leur territoire ou leur famille. Et ceux qui doivent affronter leur colère les comptent au nombre des créatures les plus dangereuses parmi celles qui vivent dans les déserts.

Le loxo ressemble à un éléphant humanoïde. Sa peau plissée de couleur bleu gris est parsemée de touffes de soies. Ses membres sont épais, ses pieds sont plats, ses doigts sont courts et trapus et ses oreilles sont immenses. Son trait le plus caractéristique est la trompe double, encadrée par deux longues défenses, qui orne sa gueule. Chaque trompe mesure environ 60 centimètres et est dotée à son extrémité de trois appendices en forme de doigt. Les loxos préfèrent traditionnellement les vêtements simples et rustiques, tout particulièrement lorsqu'ils sont taillés dans des tissus imprimés de cercles ou de diamants.

Les loxos parlent le commun et une langue qui leur est propre.

Combat

Les loxos préfèrent se battre au corps à corps plutôt qu'à distance et n'utilisent des armes de jet que lorsqu'ils ne peuvent approcher leurs adversaires. Si un troupeau de loxos est menacé, les mâles adultes chargent les intrus tandis



que les femelles emmènent les petits jusqu'à un endroit facile à défendre. Une fois les jeunes en sécurité, les mâles continuent de combattre tout en se retirant jusqu'à l'endroit choisi par les femelles afin que ces dernières puissent, elles aussi, se joindre au combat.

Rage dévastatrice (Ext). Un loxo qui voit un des membres de son clan se faire tuer ou blesser grièvement succombe à un accès de rage dévastatrice. Pendant 1d6 rounds, le loxo concerné bénéficie d'un bonus de +4 en Force et en Constitution, ainsi que d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté ; il subit en contrepartie un malus de –2 à la CA. Tant qu'il est en proie à son accès de rage dévastatrice, les attributs du loxo sont modifiés de la façon suivante : DV 5d8+15 (37 pv) ; CA 12, contact 8, pris au dépourvu 11 ; Att très grande morgenstern (+10 corps à corps, 2d8+9), 2 coups (+5 corps à corps, 2d6+3) ; ou 2 coups (+10 corps à corps, 1d6+6) ; ou grande javeline (+5 corps à corps, 1d8+6) ; AS piétinement (1d8+9, DD 18) ; JS Réf +5, Vig +4, Vol +6 ; For 23, Con 17 ; Escalade +8. Lorsque l'accès de rage prend fin, le loxo est fatigué (malus de –2 en Force et en Constitution ; la créature ne peut ni charger ni courir) jusqu'à la fin de la rencontre.

Piétinement (Ext). En entreprenant une action simple durant son tour de jeu, le loxo peut piétiner des adversaires de taille M ou plus petits. Cette attaque inflige 1d8+6 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 au jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 16) pour réduire les dégâts de moitié.

La société des loxos

Les loxos sont des semi-nomades et se déplacent en troupeaux. En cours de route, ils mangent et cueillent les fruits et les graines que donnent les bouquets d'arbres qu'ils ont plantés. Lorsqu'ils arrivent près d'un bosquet fertile ou d'un bon endroit de pâture, ils construisent des huttes temporaires qui leur serviront d'abris jusqu'au moment où ils se remettront en route. Vu leur taille, les loxos ont d'énormes besoins quotidiens en légumes et en herbe. Quand ces créatures ne sont pas en train de se nourrir, elles sont occupées à créer des œuvres d'art rustiques qu'elles échangent ensuite contre les objets ou les outils dont elles ont besoin.

Les troupeaux de loxos sont constitués de plusieurs clans ; tous les membres d'un même clan portent un vêtement frappé du même motif. Chaque troupeau est conduit par un chef (appelé lox-fithik, ce qui signifie « lieutenant du troupeau ») qui est un rôdeur, et un tunnuk qui est un magicien du niveau 2 minimum.

Personnages loxos

La classe de prédilection des loxos est celle de rôdeur. Les rôdeurs loxos choisissent leurs ennemis jurés parmi les menaces les plus répandues sur les territoires et dans les milieux naturels qu'ils fréquentent.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un loxo est égal à son niveau de classe global + 7. Par exemple, un loxo rôdeur de niveau 1 a un NPE de 8 et est équivalent à un personnage de niveau 8.

THRI-KREEN

Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie : 2d8 (9 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 12 m
CA : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13
Attaques : 4 griffes (+3 corps à corps), morsure (-2 corps à corps) ; ou gythka (+4 corps à corps), morsure (-2 corps à corps) ; ou chatkcha (+4 distance)
Dégâts : griffes 1d4+1, morsure 1d4 et venin, gythka 1d8+1, chatkcha 1d6+1
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *facultés psioniques**, venin
Particularités : bondissement, connaissance martiale (chatkcha), connaissance martiale (gythka), immunité contre *sommeil*, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +0, Vol +4
Caractéristiques : For 12, Dex 15, Con 11, Int 10, Sag 12, Cha 7
Compétences : Détection +3, Discrétion +4*, Équilibre +3, Escalade +3, Perception auditive +3, Saut +31
Dons : Arme de prédilection (gythka), Parade de projectiles (S)
Milieu naturel/climat : déserts chauds ou tempérés
Organisation sociale : solitaire ou bande (5–10)
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : par une classe de personnage

Les thri-kreens – qu'on appelle aussi les mantes guerrières – sont des humanoïdes monstrueux à la morphologie digne d'un insecte. Ils apprécient les déserts et les savanes, où ils mènent une vie de chasseurs nomades.

Les thri-kreens ressemblent à des mantes religieuses bipèdes. Des six membres issus de leur torse, deux sont utilisés pour marcher et chacun des quatre autres s'achève par une main à quatre doigts. Le corps des thri-kreens adultes est couvert d'un exosquelette jaune sable. Leur tête évoque celle d'un insecte, avec deux yeux composites, deux antennes et une mâchoire complexe incluant une paire de mandibules menaçantes. Les thri-kreens portent habituellement un harnais, une ceinture et des attaches pour tenir leur équipement, mais ni vêtements ni armure.

Les thri-kreens sont à l'aise dans les paysages désertiques et arides, où ils peuvent facilement se dissimuler parmi les dunes et les rochers. Il n'existe quasiment pas de village thri-kreen fixe, les communautés thri-kreen parcourant un vaste territoire, chassant et récoltant ce qui est nécessaire à leur survie quotidienne. En de rares occasions, deux bandes de thri-kreen au moins se réunissent et joignent leurs forces pour combattre un intrus particulièrement dangereux.

Les thri-kreens utilisent un langage à base de cliquetis et de claquements de mandibules. La plupart des thri-kreens dont le territoire borde la civilisation humanoïde parlent aussi le commun.

Combat

Lorsqu'ils chassent, les thri-kreens mettent à profit leur camouflage naturel pour embusquer leurs futures proies. Les thri-kreens peuvent engager le combat (et le fuir) plus rapidement que la majorité de leurs adversaires grâce à leur vitesse de déplacement et leur pouvoir de bondissement. Ils peuvent se battre à l'aide de gythkas ou de chatkchas (des armes exotiques propres aux mantes guerrières), mais préfèrent attaquer à coups de griffes ou de crocs venimeux.

***Facultés psioniques* (Mag).** * Si vous utilisez le *Manuel des Psioniques*, les thri-kreens possèdent les facultés suivantes. *Caméléon* et *repérage*, à volonté ; *arme métaphysique mineure* et *déplacement*, 1 fois par jour. Niveau de manifestation : 10 ; DD du jet de sauvegarde égal à 8 + niveau de faculté.

Modes d'attaque/de défense. *Assaut mental, flagellation spirituelle/bouclier de pensées, néant spirituel.* Les thri-kreens manifestent leurs facultés et obtiennent de nouveaux modes d'attaque et de défense comme s'ils étaient des guerriers psychiques ou des

psions dont la discipline primaire serait le Psychométabolisme. (La classe de prédilection d'un personnage thri-kreen est guerrier psychique, bien que quelques-uns d'entre eux choisissent la voie du moine ou du psion ayant pour discipline primaire le Psychométabolisme.)

Venin (Ext). Un thri-kreen inocule son venin (DD du jet de Vigueur égal à 11) lors de chaque attaque de morsure réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (paralysie pendant 2d6 minutes). Un thri-kreen ne produit assez de venin que pour une morsure venimeuse par jour.

Bondissement (Ext). Un thri-kreen est un sauteur né. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +30 aux tests de Saut, et sa distance de saut maximale n'est pas limitée par sa taille.

Immunité contre *sommeil* (Ext). Comme les thri-kreens ne dorment pas, ils sont immunisés contre les effets magiques de *sommeil*. Un lanceur de sorts thri-kreen a tout de même besoin de 8 heures de repos avant de pouvoir préparer ses sorts.

Compétences. * L'exosquelette du thri-kreen se fond parfaitement dans le désert, ce qui lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans les régions sablonneuses ou arides.

Connaissance martiale. Les thri-kreens traitent le gythka et le chatkcha (cf. le Chapitre 5) comme des armes martiales et non comme des armes exotiques. En effet, les gythka et autres chatkchas sont beaucoup plus courants parmi les thri-kreens qu'au sein des autres races.

Personnages thri-kreens

La classe de prédilection d'un personnage thri-kreen est celle de rôdeur, mais un certain nombre choisissent de devenir druides ou prêtres. Un personnage thri-kreen possède 2d8 dés de vie, ce qui lui confère un bonus de base à l'attaque de +2 ; des bonus de base aux jets de sauvegarde de +3 en Réflexes, de +0 en Vigueur et de +3 en Volonté ; Parade de projectiles en qualité de don supplémentaire ; un autre don au choix ; et un nombre de points de compétence égal à (2 mod. d'Int) x 5. Les compétences de classe d'un thri-kreen sont Détection, Discrétion, Équilibre, Escalade, Perception auditive et Saut. La plupart des thri-kreens remplissent les conditions exigées par les dons Attaques multiples, Combat à plusieurs armes et Multidextrie et ils choisissent souvent ces dons avant tout autre.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage thri-kreen non psionique est égal à son niveau de classe global + 3. Par exemple, un rôdeur thri-kreen non psionique de niveau 1 a un NPE de 4 et est équivalent à un personnage de niveau 4.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage thri-kreen psionique est égal à son niveau de classe global + 5. Par exemple, un rôdeur thri-kreen psionique de niveau 1 a un NPE de 6 et est équivalent à un personnage de niveau 6.



Index

Un nouveau genre d'aventuriers

Maléfiques ou merveilleux, certains monstres ressentent un appel qui transcende l'existence ordinaire des leurs. Voyageant aux côtés d'autres personnages intrépides, ces créatures héroïques entrent dans la légende à grand renfort d'acier, de magie, de crocs et de griffes.

Ce supplément destiné au jet D&D dévoile tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer un personnage monstrueux ou pour faire des monstres de formidables adversaires. Vous y découvrirez plus de 50 nouvelles classes de monstre montrant comment développer leurs caractéristiques et pouvoirs au fil de leur progression. En plus de classes de prestige et d'archétypes monstrueux inédits, cet ouvrage renferme de nouveaux dons, sorts et objets magiques.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon doit également disposer du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. Les joueurs n'ont besoin que du *Manuel des Joueurs* et du *Manuel des Monstres*.

Prix : 36 €
ISBN : 2-84785-015-5
Référence : DF881580000

Spell Books



d20 system



Visitez notre site web : www.asmodee.com